NINTENDO Wii • NINTENDO DS • Wii/DSi WARE • RETRO

05/10 • AUSGABE 157 • € 3,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 05

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

GRATIS-POSTER!

Mit Zelda-Motiv und dem zweiten Teil des großen N-ZONE-PokéDex!

SUPER MARIO

Die neuesten Infos zu Galaxy 2!

POKÉMON GOLD/SILBER

Komplettlösung (Teil 2)
+ Pokémon-Eventplaner

DIE ZELDA-STORY

Analysen, Fakten, Prognosen und Meinungen zu Links nächstem Abenteuer!

AUSSERDEM

Conduit 2, No More Heroes 2
Lego Harry Potter, Yu-Gi-Oh!,
Scribblenauts 2, FIFA,
Sin & Punishment 2,
Wario Ware D.I.Y.,
Naruto u. v. m.

MIT GROSSEM GEWINNSPIEL

MONSTER HUNTER TRI

Capcoms brandneues Sammel-Epos für die Wii im XXL-Test!

Erlebe das neue Abenteuer im Harvest Moon-Universum!

Rune Factory Frontier

85% „Rune Factory Frontier kann – ohne mit der Wimper zu zucken – als einer der besten Teile der Serie bezeichnet werden." WiiMagazin 2/10

80% „Die beste Farming-Sim der Wii." Consol plus 3/10

Jetzt im Handel

Trademarks are properly of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. Änderungen vorbehalten.

Wii

Tauche ein in die Poesie der Träume!

FRAGILE DREAMS™

~FAREWELL RUINS OF THE MOON~

83% „So schön (...): Macht euch auf die Suche nach diesem Spiel." WiiMagazin 02/10

80% „Wirklich fesselnd!" N-Zone 04/10

Jetzt im Handel

Trademarks are properly of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. Änderungen vorbehalten.

Wii

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Traditionell hüllen sich die Spielehersteller im April und Mai in eisernes Schweigen – die großen Ankündigungen sollen schließlich erst auf der Branchenmesse E3 Mitte Juni oder der GamesCom Ende August stattfinden. Nur Nintendo beschreitet am 23. März 2010 eigene Wege und kündigt ein neues Handheld mit dem Projektnamen 3DS an, das räumliche Effekte ohne 3D-Brille ermöglicht! Was es mit der neuen Hardware genau auf sich hat und warum wir jetzt schon jetzt richtig heiß auf das 3D-Handheld sind, lest ihr in den News ab Seite 6.

Softwareseitig hat sich zuletzt auch wieder etwas getan: Nintendo gab kürzlich weitere Details zum kommenden Wii-Überflieger **Super Mario Galaxy 2** preis, die wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen. Außerdem haben wir in unserer großen **Zelda**-Story alle bislang bekannten Fakten zu Links nächstem Abenteuer recherchiert und analysiert, Prognosen erstellt sowie Erwartungen und Meinungen der Fans eingeholt. Passend dazu liegt dem aktuellen Heft als kleiner Dank an euch Leser ein Poster mit Superstar Link bei. In weiteren spannenden Vorschau-Berichten geben wir euch außerdem Ausblicke auf potenzielle Hits wie **Conduit 2**, **Lego Harry Potter**, **FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2010** und **Scribblenauts 2**!

Im Testteil nehmen wir neben zahlreichen aktuellen Wii- und DS-Spielen wie **Sin & Punishment 2** oder **Wario Ware: D.I.Y.** das lang ersehnte Capcom-Wii-Epos **Monster Hunter Tri** unter die Lupe, zu dem ihr in unserem Monsterjagd-Gewinnspiel hochwertige Preise absahnen könnt (Näheres dazu auf Seite 11). Und auch die **Pokémon**-Fans sind wieder bestens versorgt: Der zweite Teil der **HeartGold/SoulSilver**-Komplettlösung und des PokéDex-Posters sowie der nützliche Event-Kalender sorgen für noch mehr Spaß in Johto und Kanto!

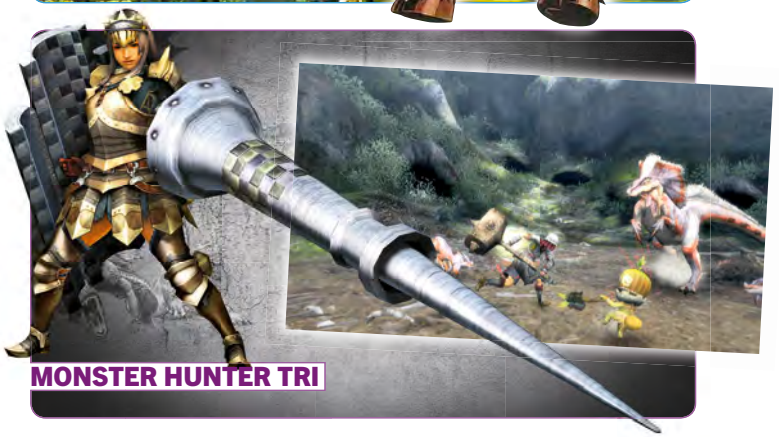
Grund zur Freude haben die Besucher unserer Webseite www.videogameszone.de. Seit Kurzem erstrahlt unser Internetauftritt in neuem Glanz und ist jetzt noch übersichtlicher, informativer und besser als je zuvor. Reinklicken lohnt sich!

Wir wünschen viel Spaß mit der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

THE LEGEND OF ZELDA



MONSTER HUNTER TRI

ZAHLEN & FAKTEN

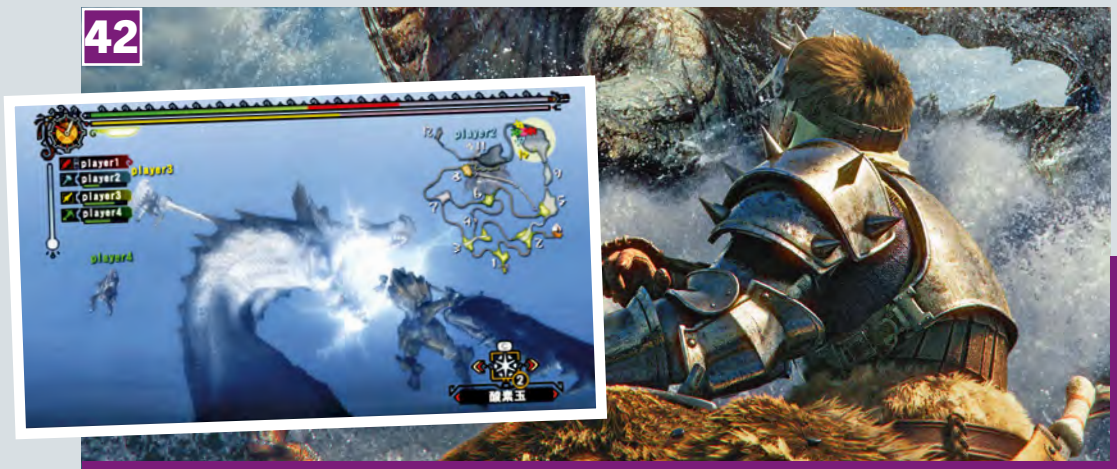
Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- **Der Test, den keiner machen wollte:** *Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2010: Reverse of Arcadia – doch Tom erbarmte sich.*
- **Der Test, den jeder machen wollte:** *Sin & Punishment 2 – am Ende erhielt Sebastian den Zuschlag.*
- **Spiel, das die Arbeit kurzzeitig zum Erliegen brachte:** *Photo Dojo – das DSiWare-Prügelspiel, bei dem man sich und seine Kollegen ins Spiel integriert und gegeneinander kämpft.*
- **Der Artikel, der die meiste Recherche benötigte:** *Die Zelda-Story – das Sichten von Zitaten, Heraussuchen von Screenshots und Auswerten von Informationen beanspruchte sogar mehr Zeit als das eigentliche Schreiben.*
- **Spielstunden, die Rollenspiel-Experte Christian bisher mit der Monster-Hunter-Serie verbrachte:** *500 – und auf der Wii werden's bestimmt noch mal so viel.*
- **Spielstunden, die Rollenspiel-Niete Christoph mit der Monster-Hunter-Serie verbrachte:** *1 – aber die Chancen stehen gut, dass sich dies mit Monster Hunter Tri ändern wird.*

CHRISTOPH

In weniger als zwei Monaten lässt Nintendo die Bombe platzen und zeigt endlich eine spielbare Version des neuen Wii-**Zelda**. Wir analysieren schon jetzt alle harten Fakten und verraten euch, wie die Serie weitergehen könnte. Redaktions- und Fan-Meinungen ergänzen die Mega-Story.

VORSCHAU | DIE ZELDA-STORY



THOMAS

Auf sechs Seiten haben wir dem Wii-Debüt der legendären **Monster Hunter**-Reihe auf den Zahn gefühlt. Und es wird noch besser: In unserer großen Monsterjagd könnt ihr coole Preise wie einen TV, einen Beamer oder Konsolen gewinnen. Mehr dazu auf Seite 11 der aktuellen Ausgabe.

TEST | MONSTER HUNTER TRI

START

Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Magazin	06
Most Wanted	12
Wii	
Conduit 2	22
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010	32
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	30
No More Heroes 2: Desperate Struggle	28
Super Mario Galaxy 2	20
Tournament of Legends	26
Zelda	14
DS	
Scribblenauts 2	34

TEST

Charts	64
Das Team	37
Kalender	40
Meinungsmache	38
Release-Termine	39
So testen wir	36
Top-Spiele	62
Wii	
Art of Balance (WiiWare)	67
Castlevania: The Adventure ReBirth (WiiWare)	66
Lode Runner (WiiWare)	67
Mega Man 10 (WiiWare)	10/66
Military Madness Nectaris (WiiWare)	67
Monster Hunter Tri	42
Naruto Shippuden Ultimate Ninja 3	50
Racket Sports	53
Sakura Wars: So long, my Love	52
Sin & Punishment 2	48
DS	
Bird & Bombs (DSiWare)	68
Elemental Masters (DSiWare)	68
Infinite Space	58
Maestro! Jump in Music	60
Pinball Pulse: The Ancient Beckon (DSiWare)	69
Pop Island (DSiWare)	69
Real Football 2010 (DSiWare)	69
Sonic Classic Collection	61
Wario Ware: Do It Yourself	54
Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2010	56

VORSCHAU | SUPER MARIO GALAXY 2

CHRISTOPH
Meine vertieften Spieleindrücke deuten auf ein exzellentes 3D-Jump&Run hin, aber warum wird **Super Mario Galaxy 2** das beste Wii-Spiel aller Zeiten? Und welche Schwächen sind mir beim Probespielen aufgefallen?

TIPPS | POKÉMON HEARTGOLD/SOULSILVER

SEBASTIAN
Im zweiten Teil unserer großen Komplettlösung begleiten wir euch bis zum Abspann des neuesten **Pokémon**-Hits. Obendrauf gibt's einen Event-Kalender sowie die zweite Hälfte des PokéDex-Posters!

ONLINE

DSi-Kanäle	68
VideoGamesZone	70
Wii-Kanäle	66

SERVICE

Spielerforum	90
Tipps & Tricks:	
Guitar Hero Van Halen	80
Mega Man 10	80
No More Heroes 2: Desperate Struggle	80
Pokémon-HeartGold/SoulSilver-Event-Kalender	88
Pokémon-HeartGold/SoulSilver-Komplettlösung (2. Teil)	82
Sonic Classic Collection	80
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars	80

RETRO

Achtung, frisch gestrichen!	76
Pleite!	78
Prototypen	74
Retro-Startseite	72

MEINUNGEN

Kolumne	94
Leserbriefe	92

FINALE

N-ZONE-Shop	96
Heftvorschau	98
Impressum	98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Art of Balance, Online	67
Bird & Bombs, Online	68
Blast Corps, Retro	73
Castlevania: Rondo of Blood, Online	67
Castlevania: The Adventure ReBirth, Online	66
Conduit 2, Vorschau	22
Drachenzähmen leicht gemacht, News	07
Elemental Masters, Online	68
FIFA 64, Retro	72
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010, Vorschau	32
Galileo Family Quiz, News	07
Guitar Hero Van Halen, Tipps	80
Hidden Mysteries: Titanic, News	07
Infinite Space, Test	58
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4, Vorschau	30
Lode Runner, Online	67
Maestro! Jump in Music, Test	60
Mega Man 10, Online/News/Tipps	10/66/80
Military Madness Nectaris, Online	67
Monster Hunter Tri, Test	42
Naruto Shippuden Ultimate Ninja 3, Test	50
New U Fitness First Mind Body Yoga & Pilates Workout, News	07
No More Heroes 2, Vorschau/Tipps	28/80
Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber, Online	67
Pinball Pulse: The Ancient Beckon, Online	69
Pokémon HeartGold/SoulSilver, Tipps	82/88
Pop Island, Online	69
Racket Sports Party, Test	53
Real Football 2010, Online	69
Sakura Wars: So long, my Love, Test	52
Scribblenauts 2, Vorschau	34
Sin & Punishment 2, News/Test	10/48
So Blonde: Zurück auf die Insel, News	07
Super Mario Kart, Online	67
Sonic Classic Collection, Tipps/Test	61/80
Super Mario Galaxy 2, Vorschau	20
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars, Tipps	80
Tournament of Legends, Vorschau	26
Wario Ware: Do It Yourself, Test	54
Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2010, Test	56
Zelda, Vorschau	14

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

DER NINTENDO 3DS KOMMT!

3DS Schärfer, besser und mit 3D-Effekt: Das kann der nächste DS!

Das ging aber flott: Ziemlich genau ein Vierteljahr vor Beginn der populären E3-Messe kündigte Nintendo die nächste DS-Generation an: Das Gerät mit dem vorläufigen Arbeitstitel 3DS soll im laufenden Geschäftsjahr, das am 31. März 2011 endet, auf den Markt kommen und – wie der Projektname suggeriert – dreidimensionale Raumeffekte ermöglichen. Wir kommentieren die bislang bekannten Informationen, die in der japanischen Tageszeitung **Asahi Shimbun** und auf der Branchenwebseite www.nikkei.com genannt wurden – offizielle Daten gibt es noch nicht.

1. Die Abwärtskompatibilität

Ein Fakt gilt als ausgemachte Sache: Der 3DS soll auch alle bisherigen DS-Module schlucken. Die Abwärtskompatibilität war aufgrund der enormen Verbreitung des DS zu erwarten. Denn man darf nicht vergessen: Wie würden Eltern reagieren, wenn sich ihre Kinder plötzlich eine neue Konsole wünschen und die alten DS-Module nicht mehr mit dem neuen Modell funktionieren? Um eine Unzufriedenheit der Kunden zu verhindern, entschied man sich dafür, beide Formate zu unterstützen. Der 3DS verfügt folglich entweder über zwei Modulschächte oder setzt auf Cartridges, die denen des bisherigen Nintendo DS stark ähneln.

2. Der Touchscreen

Dass Nintendo an zwei Bildschirmen festhalten wird, war schon im Vorfeld so gut wie sicher. Schließlich wäre es äußerst unklug, den bekannten Markennamen DS einfach so aufzugeben oder die Bedeutung als „Double Screen" zu verfälschen. Wir erwarten dafür eine verbesserte, kratzfeste Oberfläche, die auch mit bloßen Fingern zu bedienen ist, vergleichbar mit dem iPhone. Dass der Konsole ein Touchpen zur präzisen Bedienung beiliegt, ist ebenfalls wahrscheinlich. Wie sollte man sonst zum Beispiel bei bisherigen DS-Spielen feinfühlige Kommandos eingeben, etwa die Zahlen bei **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging**? Mit dem Daumen wäre das schwer zu bewerkstelligen.

3. Die Bewegungssensoren

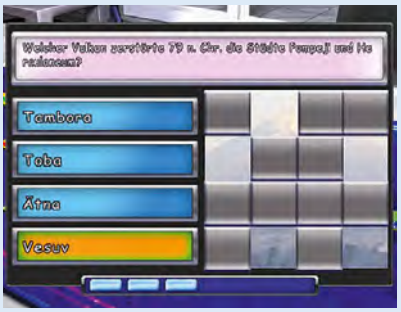
Die herausragende Funktion des 3DS sollen sogenannte autostereoskopische Bildschirme sein: Sie gaukeln dem Spieler einen räumlichen Effekt vor, obwohl er überhaupt keine Rot/Grün-Brille trägt. Solche Brillen liegen zum Beispiel 3D-Comics- oder -Spielfilmen bei. Interessant ist diese Funktion beispielsweise bei **Tetris**: Je nachdem, wie man die Konsole hält, könnte der herabfallende Block in eine andere Reihe purzeln. In Kombination mit Bewegungssensoren à la Wii-Fernbedienung ergeben sich beim 3DS ungeahnte spielerische Möglichkeiten. Dass weiterhin zwei Kameralinsen (wie beim Nintendo DSi) installiert sind, ist wahrscheinlich. ■

Christoph meint: *„Nintendo ist sich der Tatsache bewusst, dass es nicht einfach genügt, bestehende Technik dezent aufzuhübschen und unter einem anderen Namen zu verkaufen. Der nächste DS ist daher folgerichtig keine bloße Version 1.5 des bisherigen Modells, sondern ein von Grund auf neu gemachtes Stück Hardware. Dass der **Mario**-Konzern dabei auf die aufkommende 3D-Technik setzt, ist logisch – schließlich arbeiten auch Sony und Konsorten bereits fieberhaft an einer neuen Dimension des Zockens. Nintendo setzt große Hoffnungen darauf, weiterhin der Vorreiter in Sachen Innovation zu bleiben. Und das wird wohl so bleiben! Letztlich kommt es allerdings auch auf die Spiele an. Niemand berappt 200 Euro, um denselben Käse zu spielen, den er schon seit fünf Jahren kennt. Es zählt jetzt also die Kreativität der Entwickler. Und um Letztere zu beflügeln, könnten die 3D-Sensoren wahrhaft helfen!"*

Die Fotomontage zeigt, wie sich der 3D-Effekt des DS-Nachfolgers spielerisch auswirken könnte: Dreht man die Konsole zur Seite, verändert sich die Sicht und Mario kann mit der Figur interagieren.

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.



GALILEO FAMILY QUIZ (Wii)

Mit der Fernsehvorlage auf ProSieben hat das **Galileo Family Quiz** herzlich wenig zu tun, dafür wird routinierte Quiz-Unterhaltung für bis zu vier Spieler geboten. Fragen zum Allgemeinwissen wechseln sich mit kurzweiligen Minispielen ab, darunter Seilspringen. Allerdings sind Präsentation, Spielablauf und -dynamik auf einem erschreckend mittelmäßigen Niveau. Wir empfehlen lieber die weitaus besser gemachten Frage-und-Antwort-Spiele **Smarty Pants** von Electronic Arts (ca. 30 Euro) oder **TV Show King 2** von Gameloft (WiiWare, 800 Nintendo Points). Da sind wenigstens Spaßfaktor und Technik deutlich besser umgesetzt als beim **Family Quiz**. ■

DRACHENZÄHMEN LEICHT GEMACHT (Wii)

Filmumsetzungen lassen uns ja eigentlich in Deckung gehen – in diesem Fall würde das dem Spiel aber Unrecht tun. Die Wii-Version von Dreamworks' **Drachenzähmen leicht gemacht** schließt sich thematisch an den Film an. Ihr füttert und trainiert euren Drachen, passt sein Äußeres eurem Geschmack an, stattet ihn mit allerlei Rüstungsteilen aus und zieht los, um andere Drachen zu verhauen und Turniere zu gewinnen. Es gibt auch einen Mehrspieler-Modus für zwei Drachentrainer, welcher kurzzeitig Spaß auf die Mattscheibe bringt. Das Spiel ist zwar niedlich gemacht, auf Dauer aber eintönig. Es richtet sich explizit an jüngere Spieler, die den Film mögen. ■

DRACHENZÄHMEN LEICHT GEMACHT (DS)

Auch auf dem Nintendo DS dürft ihr Drachen zähmen und mit ihnen in die Schlacht ziehen. Dabei sammelt ihr Erze, Beeren und natürlich jede Menge Erfahrung, um immer stärker zu werden. Kleinere Quests der Marke „Bring mir den Gegenstand XYZ!“ oder „Schlage Feind ABC in die Flucht!“ sowie die Möglichkeit, eure Riesenechsen gezielt auf verschiedene Fertigkeiten aufzuwerten, sorgen für ein unterhaltsames Spielerlebnis, das sich aber genauso wie bei der Wii-Version eher an Kinder richtet. Der Schwierigkeitsgrad ist nämlich sehr niedrig, weshalb die Herausforderung für Core-Gamer auf der Strecke bleibt. ■

NEW U FITNESS FIRST MIND BODY YOGA & PILATES WORKOUT (Wii)

Fitnessprogramme für die Wii boomen. Der Nachfolger von **New U** zählt dabei nicht zu den schlechtesten Vertretern des Genres: Mit oder ohne Balance Board und MotionPlus übt ihr das auf euch abgestimmte Straffungs- und Entspannungsprogramm und dokumentiert euren Fortschritt. Meditationsanleitungen runden das Ganze ab. Somit ist **New U Fitness First Mind Body Yoga & Pilates Workout** – wer hat sich überhaupt den ellenlangen Spieletitel ausgedacht? – ein netter Yogakurs, dessen Spiel- und Spaßfaktor sich aber naturgemäß stark in Grenzen hält. Wir empfehlen lieber eine Runde **Wii Fit** oder **EA Sports active,** da ist auch die Motiviation zum Weiterüben höher. ■

SO BLONDE: ZURÜCK AUF DIE INSEL (DS)

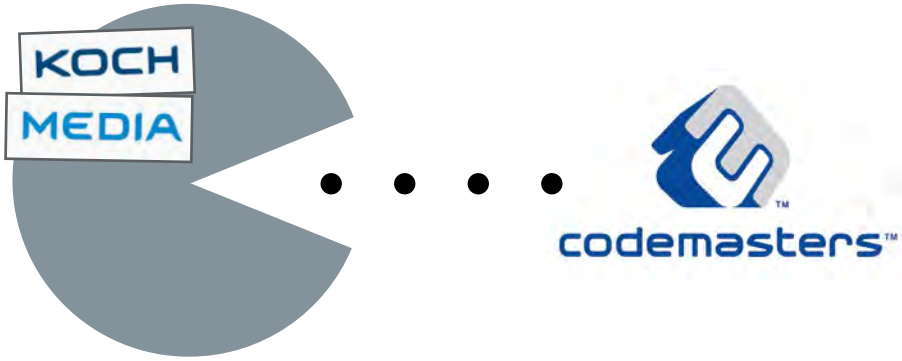
Das Adventure für Nintendo DS und Wii ist ebenso wie die bereits vor einiger Zeit erschienene PC-Version ein klassisches Point&Click-Adventure. Allerdings ist dieser Ausflug zur Insel keine einfache Portierung, sondern – wie der Untertitel **Zurück auf die Insel** suggeriert – die Neuinterpretation der Geschichte um das naive Blondchen. Die Rätsel sind meist logisch und die eingestreuten Minispielchen lassen sich auf Wunsch überspringen. Etwas nervig sind die teils langen Laufwege auf der Insel, vor allem auf dem Nintendo DS, weil hier die Steuerung etwas träger ist. Die Wii-Version bietet systembedingt eine gelungene Sprachausgabe. ■

HIDDEN MYSTERIES: TITANIC (DS)

Wimmelbild-Suchspiel trifft Point&Click-Adventure – und ausgerechnet der Touchpen verhindert eine präzise Steuerung, denn die winzigen Bildelemente trifft man oft erst beim dritten Versuch. Zum Inhalt: An Bord der legendären Titanic sollt ihr unzählige kleine Suchrätsel lösen, Gegenstände neu kombinieren und mit den anderen Passagieren interagieren, um die drohende Katastrophe zu überleben. Die statisch wirkende Umgebung, leblose Charaktere und die eingangs erwähnte schlechte Steuerung ersticken dabei jeden Spielspaß im Keim. Auf der Wii wird es auch nicht besser. Hier sind wenigstens die Objekte etwas größer gezeichnet. Das hilft dem Spielerlebnis aber auch nicht auf die Sprünge. Es bleibt lahm. ■

KOCH MEDIA VERTREIBT CODEMASTERS

Codemasters ist hierzulande kein eigenständiger Publisher mehr.



Mit diesem Logo (oben) fing 1986 alles an. Seit März werden Codemasters-Spiele (links: das aktuelle Hersteller-Logo) ausschließlich über Koch Media vertrieben. Das macht uns Spielern aber nichts aus.

Seit dem 10. März übernimmt Koch Media den Verkauf und Vertrieb sämtlicher Codemasters-Spiele in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Zu den letzten Wii-Titeln, die der Hersteller selbst herausgab, gehörten **F1 2009**, **Colin McRae DiRT 2** und **Overlord: Dark Legend**. Ob sich Codemasters mit diesem Schritt komplett aus Europa zurückzieht, wollte der britische Hersteller gegenüber www.mediabiz.de nicht bestätigen. Allerdings, so berichtet die Webseite weiter, verfüge Codemasters Deutschland über keine Produkte mehr. Diese Entscheidung sei Teil einer neuen Distributionsausrichtung im Fiskaljahr 2011. Laut Unternehmensangaben hat die indische Reliance ADA Group die Hälfte der Anteile übernommen. Codemasters wird der Spiele-Abteilung mit Namen Zapak, bislang eher durch Browser- und Handy-Spiele in Erscheinung getreten, angegliedert und hat damit seine Jahrzehnte währende Unabhängigkeit aufgegeben. Trotzdem zeigt sich CEO Rod Cousen begeistert: „Die Möglichkeiten, die aus dieser Partnerschaft erwachsen, sind fantastisch. Codemasters' Zukunft sah niemals besser aus." Etwaige finanzielle Engpässe dürften tatsächlich der Vergangenheit angehören: Reliance ADA ist ein Börsenschwergewicht mit einer Markt-Kapitalisierung im hohen zweistelligen Milliarden-USD-Bereich. Cousens Pendant bei Zapak, Rohit Sharma, zeigt sich ebenso erfreut ob der künftigen Kooperation: „Wir sind begeistert und glauben, dass Codemasters' Know-how und Marktpräsenz unser Gaming-Portfolio vervollständigen werden. Zapaks weltweite Stärke im Bereich des Mobile Gaming wird es Codemasters ermöglichen, das Potenzial seiner Marken vollständig auszuschöpfen." ■

Christoph meint: *„Codemasters' Rückzug als eigenständiger Hersteller in Deutschland, Österreich und der Schweiz bedeutet für uns Spieler herzlich wenig: Allseits bekannte Marken wie **Colin McRae: DiRT** oder **Overlord** werden mit hoher Wahrscheinlichkeit weiterhin entwickelt, lediglich unter anderer Flagge in Europa vertrieben. Davon, dass sich Koch Media hinter den Kulissen um Marketing und Vertrieb kümmert, wird Otto Normalverbraucher nichts mitbekommen. Nur die Mitarbeiter der Hamburger Codemasters-Niederlassung trifft es hart. Ein Großteil von ihnen wird sich vermutlich nach einer anderen Stelle umsehen müssen. Mit dem Hersteller verbinde ich übrigens eine lange Tradition, denn die Rennspielserie **Micro Machines** geht aufs Konto der britischen Entwickler. Es ist fraglich, ob es eine Fortsetzung der Reihe geben wird."*

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

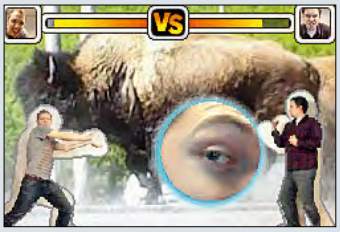
Die berührungsempfindlichen Bildschirme des Nintendo 3DS werden von Sharp gefertigt. Zum Konsolenstart wird ein **Mario**-Spiel ausgeliefert – aber kein herkömmliches Jump & Run, sondern ein Genre-Ableger –, das die dreidimensionalen Fähigkeiten des Geräts unter Beweis stellt.

Ende des Jahres kommen die neuen **Pokémon**-Rollenspiele in den japanischen Handel. Es handelt sich um zwei völlig neue Editionen und sie dienen als Scharnier zwischen dem Nintendo DS und dem neuen 3DS. Denn eine der beiden Editionen funktioniert nur mit dem 3DS, während die andere zu den alten Nintendo-DS-Systemen kompatibel ist. So kann Nintendo in Ruhe die neue Konsole etablieren, ohne die treuen Fans, die nur den herkömmlichen Nintendo DS besitzen, zu vergraulen. Es besteht darüber hinaus die Möglichkeit zum Datenaustausch mit den bisherigen Editionen, die es für den DS gibt.

TOPS & FLOPS

↑ STREET FIGHTER?

Selten hat ein Spiel so sehr unsere Arbeitszeit geraubt wie **Photo Dojo**. Das DSiWare-Prügelspiel ist zwar noch anspruchsloser als das mittägliche Fernsehprogramm, aber extrem witzig: Ihr fotografiert euch selbst in 13 Posen, nehmt ein paar coole Sprüche via Mikrofon auf und beharkt euch dann mit einem Kumpel, den ihr ebenfalls vorher abknipst. Einer steuert mit dem Steuerkreuz, der andere mit den vier Tasten. Einziger Nachteil: Bis eine Spielfigur erstellt ist, vergehen knapp fünf Minuten. Für zwei Euro aber ein spaßiger Download!



↑ WIR SEHEN UNS IM NETZ!

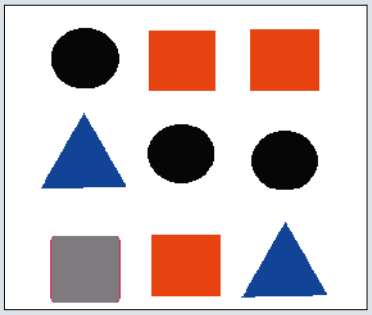
Wir laden euch herzlich ein, unserer N-ZONE-Gruppe auf www.facebook.de beizutreten. Dort versammeln sich Leser, Redakteure und Layouter, um über das beste Heft der Welt zu quatschen, sich zu Online-Turnieren via Wi-Fi-Connection zu verabreden und über die neuesten Wii- und Nintendo-DS-Ankündigungen zu fachsimpeln. Gebt in der Gruppensuchleiste einfach „N-ZONE – Deutschlands großes Nintendo-Magazin“ ein und klinkt euch in unsere Gemeinschaft ein! Bereits eine Stunde nach dem Erstellen der Gruppe zählte sie bereits 20 Mitglieder und es werden immer mehr. Wer weiß, vielleicht verrät euch die Redaktion dort auch mal einen exklusiven Trick, den sie soeben herausgefunden hat?

↑ ANSPRUCHSVOLLE VOLTOFALLE

Das Minispiel Voltofalle aus den neuen **Pokémon**-Editionen **HeartGold & SoulSilver** ist ein würdiger Ersatz für den Einarmigen Banditen, der sich zwar in der japanischen Originalversion findet, nicht aber in den europäischen und australischen Fassungen. Offenbar will Nintendo nicht, dass Kinder mit süchtig machenden Glücksspielen dieser Art konfrontiert werden. In der nächsten N-ZONE liefern wir euch übrigens die besten Strategien, um die Voltofalle perfekt zu lösen. Wir wünschen frohes Knobeln!

↓ IMMER DASSELBE

Manche Hersteller versuchen, uns jeden Monat dasselbe Geschicklichkeitsspiel unter anderem Namen zu verkaufen. Gemeint sind sogenannte Match-3-Puzzles, in denen man bestimmte Figuren und Blöcke so anordnen muss, damit sie möglichst lange Ketten bilden. Christoph hat das Konzept für euch unten skizziert. Allein im letzten Monat sind vier Spiele dieser Art erschienen – eindeutig zu viel des Guten! Will das wirklich jemand spielen, wo es doch **Picross 3D** und **Tetris** gibt?



↓↑ GUTE EXTRAS

Herunterladbare Zusatzinhalte sind so eine Sache. Sie verlängern im besten Fall das Spielerlebnis und sorgen im schlimmsten Fall für verärgerte Kunden. Bei den Extralevels von **Mega Man 10** sind wir aber milde gestimmt. Sie kosten lediglich einen Euro, was ganz schön fair ist, zudem sind sie nicht storyrelevant oder dringend zum Weiterkommen erforderlich. Da drücken wir gern ein paar Nintendo Points ab.

ZELDA: ORACLE OF AGES

Der fünfte Band des **Zelda**-Mangas kommt zu uns!

Vor neun Jahren wurde der Manga zur Game-Boy-Color-Episode **Oracle of Ages** in Japan veröffentlicht, jetzt erscheint er bei uns – selbstverständlich in deutscher Übersetzung und mit der gewohnt hohen Zeichenqualität, die wir schon von Akira Himekawas bisherigen **Zelda**-Mangas kennen. Das 192 Seiten starke Taschenbuch kostet 6,50 Euro und ist ab diesem Monat im gut sortierten Buch- und Zeitschriftenhandel erhältlich. Zur Geschichte: Das von Machtgier und Besitzanspruch geprägte Volk der Twinrova plant ein übles Attentat auf die friedliebenden Bewohner von Labrynna. Sie sollen den Meister des Bösen nach Hyrule lotsen, um dort gewaltiges Unheil anzurichten. Allerdings haben die Twinrova nicht damit gerechnet, dass sich Link auflehnt, um den drohenden Schaden abzuwenden. Das Dumme an der ganzen Sache ist nur: Um wieder Frieden nach Hyrule zu bringen, muss er in die Vergangenheit reisen …
Der Nachschub in puncto **Zelda**-Manga reißt übrigens nicht ab: Für Juni und August hat der Verlag Tokyopop bereits die zwei Bände **Four Swords** + angekündigt. Auch für die Zeit danach ist bereits die Veröffentlichung von drei Taschenbüchern geplant: **A Link to the Past**, **The Minish Cap** und **Phantom Hourglass** kommen hoffentlich ebenfalls dieses Jahr. ■

Christoph meint: *„Zeichner Himekawa-san besticht auch in seinem Manga zu **Oracle of Ages** durch gute Linienführung, kräftige Effekte, bildgewaltige Action und großes Talent für eine mitreißend erzählte Geschichte. Wenn ihr die Game-Boy-Color-Episode übrigens noch nicht kennt, schlage ich euch vor, das Spiel parallel durchzuspielen. Trotz veralteter Grafik zählt das Abenteuer immer noch zu den besten tragbaren **Zeldas**.“*

SIN & PUNISHMENT 2

Wii Exklusiv-Interview: Alles über den Nintendo-Actionstreich des Sommers!

Die Entwickler von **Sin & Punishment 2**, die unsere Fragen beantworteten, wollten uns zwar ihren Namen nicht verraten, aber dafür plauderten sie munter über ihren neuesten Action-Kracher (Test in dieser N-ZONE). Das vollständige Interview lest ihr auf www.n-zone.de. ■

N-ZONE: Sin & Punishment ist immer noch eines der besten Shoot-'em-Up-Spiele für Nintendo-Systeme. Warum hat es so lange gedauert, bis der zweite Teil auf die Wii kommt?
Wir wollten schon immer diesen Nachfolger machen, aber wir hatten nie einen guten Grund dafür. Als die Wii mit ihrem speziellen Eingabegerät, der Wii-Fernbedienung, erhältlich war, hatten wir aber ebendiesen Grund gefunden.

N-ZONE: Das Shooter-Genre hat sich im letzten Jahrzehnt nicht allzu gravierend verändert. Man fliegt, vermeidet das Einstecken von Treffern und schießt selbst. Aber gibt es Potenzial für neue Ideen und Innovationen? Und was seht ihr als größten Innovationsfaktor des Spiels?
Der Spaß von Ballerspielen besteht in der simplen Spielstruktur, dem Ballern und Ausweichen. Also haben wir eine Menge hübscher Tricks und Features integriert, die den Spieler bei Laune halten. Außerdem kann es bei **Sin & Punishment 2** sehr viel Spaß mit sich bringen, wenn man das richtige Timing für Angriffe, Schwerthiebe oder aufgeladene Schüsse herausfindet, Gegner explodieren lässt oder Geheimnisse entdeckt. Derweil entwickelt man neue Strategien, um die Highscores zu schlagen.

N-ZONE: Was ist eurer Meinung nach das Geheimnis eines guten Shooters? Wie ermuntert ihr die Spieler zum Weiterspielen, selbst nachdem sie den x-ten Bildschirmtod erlitten haben? Und wie gestaltet ihr den Spielablauf stets fair?
Ich denke, die Vielfältigkeit an Features und Tricks, die in den Levels stecken, die Gegnerfülle, das Treffer-Feedback und die ansprechende Technik hinsichtlich Setting, Grafik und Audio sind für ein gutes Spiel wichtig.

MEGA MAN 10: DIE DOWNLOAD-EXTRAS

WiiWare Lohnen sich die herunterladbaren Zusatzinhalte für Mega Mans zehntes Abenteuer?

Dass **Mega Man 10** ein würdiger Vertreter der ruhmreichen Retroserie ist, sagen wir euch auf Seite 66. Aber ist nach dem Durchspielen schon alles vorbei? Mitnichten! Um den Spielspaß zu maximieren (und damit der Hersteller nebenher noch ein bisschen was verdient), bietet Capcom seit Anfang April zwei herunterladbare Zusatzinhalte an. Für 200 Nintendo Points bekommt ihr die alternative Spielfigur Bass geboten. Der Charakter kann auch diagonal schießen und ist schon aufgrund seiner eigenwilligen Steuerung eine lohnenswerte Investition für alle, die das Abenteuer mit einer neuen Herausforderung durchspielen möchten. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist bei der ersten Spezial-Stage noch besser. Sie kostet nur einen Euro und beinhaltet den Endboss Enker. Der unserer Meinung nach einen Tick zu schwierige Robotermeister wurde einst von Dr. Wily geschaffen und schließt die sehr gut gemachte Stage gebührend ab. In der zweiten Spezial-Stage trefft ihr auf den riesigen Herrscher Punk, in der dritten auf Ballade. Diese beiden Zusatzinhalte kosten ebenfalls 100 Nintendo Points und sind ab 30. April verfügbar. ■

SPEZIAL-STAGE: 100 Nintendo Points

BASS: 200 Nintendo Points

Wii

CAPCOM®

MONSTER HUNTER™ 3 Tri

Werdet zum Monsterjäger und gewinnt tolle Preise!

Passend zum Europa-Debüt von **Monster Hunter Tri** veranstaltet N-ZONE in Zusammenarbeit mit Nintendo eine große Monsterjagd, in der es eine Menge hochkarätiger Preise zu gewinnen gibt. Alles, was ihr dafür tun müsst: in der vorliegenden Ausgabe die drei versteckten Monster finden und dann im Internet die Seite www.videogameszone.de/mh/ aufsuchen. Dort seht ihr in einem Kasten neun Monster, unter denen ihr die drei, die ihr in der Ausgabe 05 der N-ZONE entdeckt habt, einfach anklickt. Wenn ihr die richtigen Monster ausgewählt habt, landet ihr auch schon auf der Teilnahmeseite, wo ihr nur noch euren Namen und eure Anschrift eingebt, um an der Verlosung teilzunehmen.

Viel Spaß und Erfolg bei der Monsterjagd!

Das gibt's zu gewinnen:

Toshiba 42-Zoll Full HD LCD-TV + Wii Schwarz + Ultimate Hunter Pack (Spiel + Classic Controller Pro + Wii Speak + Figur)

Epson HD-Beamer + Wii schwarz + Ultimate Hunter Pack (Spiel + Classic Controller Pro + Wii Speak + Figur)

Wii schwarz + Hunter Pack

??? 10x

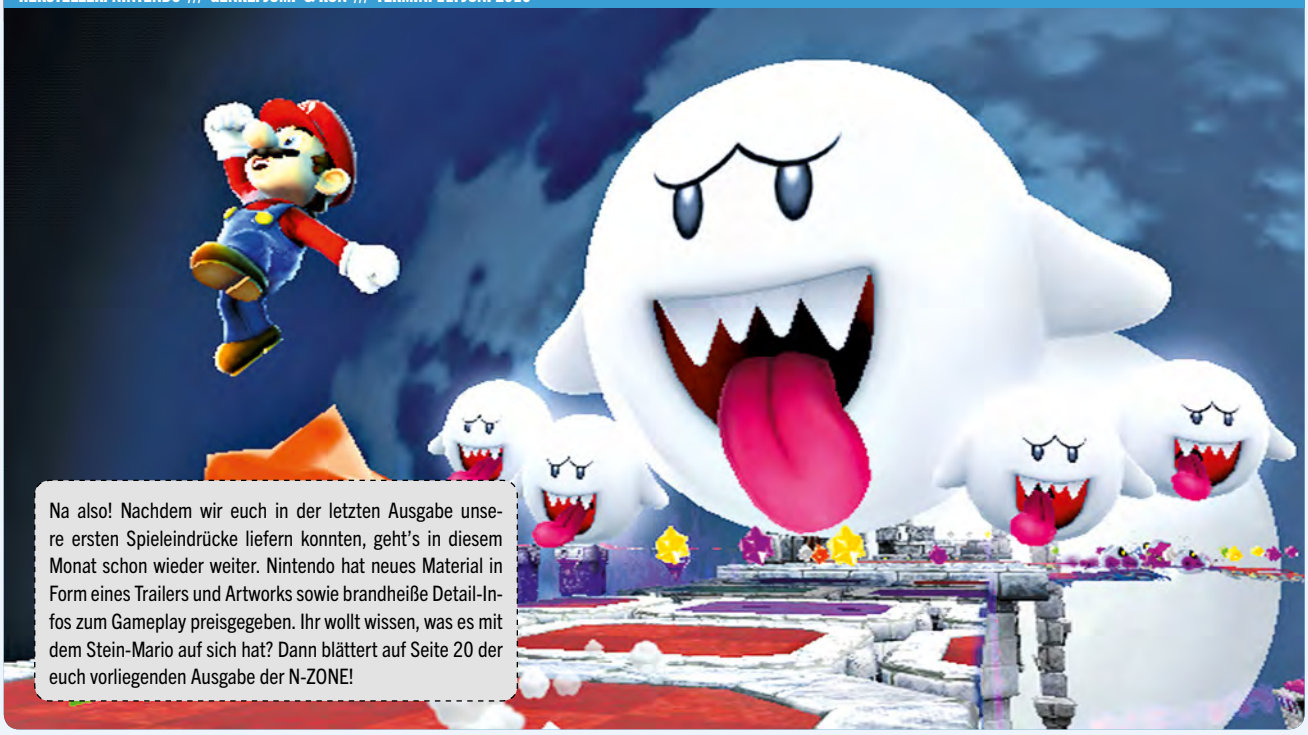
Monster Hunter-Überraschungs-Jägerpakete

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo, Capcom und der Computec Media AG dürfen nicht am Gewinnspiel teilnehmen. Teilnahmeschluss ist der 19.05.2010

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO GALAXY 2

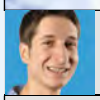
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: 11. JUNI 2010



Na also! Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe unsere ersten Spieleindrücke liefern konnten, geht's in diesem Monat schon wieder weiter. Nintendo hat neues Material in Form eines Trailers und Artworks sowie brandheiße Detail-Infos zum Gameplay preisgegeben. Ihr wollt wissen, was es mit dem Stein-Mario auf sich hat? Dann blättert auf Seite 20 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE!

REDAKTIONS-TOP 5

1. SUPER MARIO GALAXY 2



Keine Chance für die Konkurrenz: **Super Mario Galaxy 2** ist das Spiel, auf das sich die Redaktion am meisten freut!

1 ►		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	11. Juni 2010

2. ZELDA Wii

3 ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Nicht bekannt

3. METROID: OTHER M

2 ▼		GENRE	Action
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	3. Quartal 2010

4. CONDUIT 2

Neu ▲		GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Sega	TERMIN	2010

5. SCRIBBLENAUTS 2

Neu ▲		GENRE	Geschicklichkeit
ENTWICKLER	Warner Interactive	TERMIN	Herbst 2010

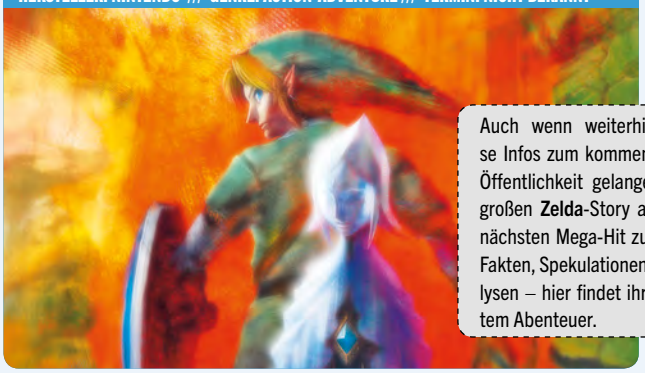
2 METROID: OTHER M

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION /// TERMIN: 3. QUARTAL 2010

Und kaum gibt's ein paar neue Infos zum nächsten **Metroid**, klettert das Spiel in unseren Most-Wanted-Charts fast bis an die Spitze. Zu Recht, denn wie unsere Spieleindrücke in der letzten Ausgabe es schon verraten haben: Dieses Game wird richtig heiß!

3 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: NICHT BEKANNT



Auch wenn weiterhin nur tröpfchenweise Infos zum kommenden Wii-**Zelda** an die Öffentlichkeit gelangen, haben wir in der großen **Zelda**-Story ab Seite 14 alles zum nächsten Mega-Hit zusammengetragen. Ob Fakten, Spekulationen, Meinungen und Analysen – hier findet ihr alles zu Links nächstem Abenteuer.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan unkomplizierter als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Herzlichen Glückwunsch: Ihr habt eines der drei in der aktuellen N-ZONE versteckten Monster gefunden! Nähere Infos zum Monsterjagd-Gewinnspiel findet ihr auf Seite 11.

4 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT /// TERMIN: NICHT BEKANNT

Der neue Superstar Nintendos ist nicht mehr aus den Charts wegzudenken. Dass es auf der Game Developer's Conference in San Francisco und in den letzten Wochen recht still um die Serie war, tut der Beliebtheit des smarten Akademikers bei den N-ZONE-Lesern keinen Abbruch.

DS	**Professor Layton und die letzte Zeitreise**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
DS	**Professor Layton und die Geisterflöte**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
DS	**Professor Layton und die Maske der Wunder**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

5 MONSTER HUNTER TRI

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: 23. APRIL 2010

Je näher der Releasetermin kommt, desto mehr steigt das Interesse an Capcoms epischer Monsterjagd. Und das absolut zu Recht, wie euch der XXL-Test in der aktuellen Ausgabe der N-ZONE ab Seite 42 verrät.

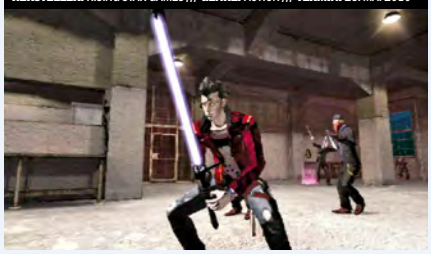
6 GOLDEN SUN DS

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: NICHT BEKANNT

Neues zum kommenden DS-**Golden Sun**? Fehlanzeige! Doch obwohl Nintendo seit Monaten nichts mehr zu diesem Game bekannt gegeben hat, hält sich das Rollenspiel eisern in den Top 10 der N-ZONE Most Wanted-Charts. Wir hoffen auf die E3!

7 NO MORE HEROES 2

HERSTELLER: RISING STAR GAMES /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 28. MAI 2010



8 OKAMIDEN

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** 2010

9 LEGO HARRY POTTER

ERSTELLER: WARNER INTERACTIVE /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** MAI 2010

10 DISNEY MICKEY EPIC

HERSTELLER: WARNER INTERACTIVE /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** HERBST 2010

SCREEN-INFO

Alle in dieser Reportage abgedruckten Bilder stammen aus unserem Screenshot-Archiv sowie aus der offiziellen Nintendo-Pressedatenbank.

DIE ZELDA-ANALYSE

Text | Christoph Kraus | Wie geht es mit der **Zelda**-Serie weiter? Welche Änderungen am Konzept sind unvermeidlich, was erwartet uns in Sachen Grafik? N-ZONE widmet sich der größten bevorstehenden Wii-Enthüllung und analysiert die Fakten!

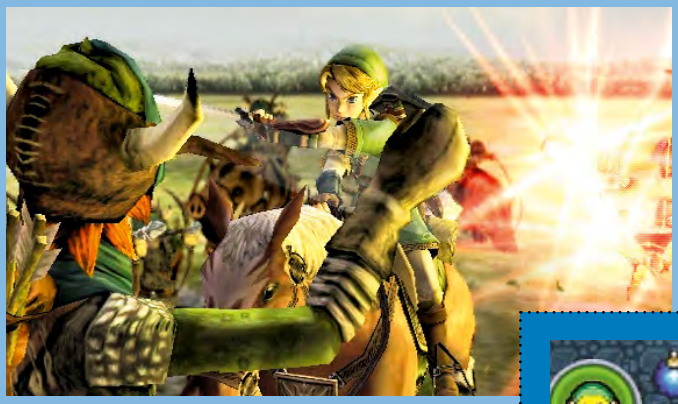
2000 (MAJORA'S MASK, N64)

2003 (THE WIND WAKER, GAMECUBE)

HYRULE-INSIDER-WISSEN:

Der Name **OKARINA** stammt aus dem Italienischen und bedeutet wörtlich übersetzt „kleine Gans". Links Musikinstrument aus **Ocarina of Time** erlangte Ende des letzten Jahrtausends ungeahnte Popularität. Einige Nintendo-Fans sollen sich sogar selbst das Musizieren auf der Flöte beigebracht haben.

WIE SCHAUT'S AUS? DREI GRAFIKSTILE IM BLICK



Realistischer Grafikstil:

Dieser wirklichkeitsnahe Stil kam zuletzt bei **Twilight Princess** zum Einsatz. Ihn prägen ausgefeilte Rüstungen, lebensechte Bewegungen, authentische Waffen sowie eine Welt, die unserer in weiten Teilen recht ähnlich, aber mit zahlreichen Fantasie-Elementen angereichert ist. Betrachtet man die auf der E3-Messe 2009 gezeigte **Zelda**-Konzeptskizze eines erwachsenen Links, so lässt sich daraus schließen, dass Nintendo bei der neuen Episode mit großer Wahrscheinlichkeit auf ebendiese realistische Grafik setzen wird.

Cel-Shading-Grafikstil:

Als wir Eiji Aonuma, den Produzenten der **Zelda**-Serie seit **Ocarina of Time**, im November letzten Jahres zum Gespräch trafen, befragten wir ihn nach den zwei völlig verschiedenen Grafikstilen. Denn einerseits gibt es den lebensecht dargestellten Mann (etwa aus **Ocarina of Time** oder **Twilight Princess**), andererseits setzte Nintendo bereits dreimal auf einen völlig anderen Look: **The Wind Waker**, **Phantom Hourglass** und **Spirit Tracks** (und streng genommen auch **Four Swords**) zeigen Link als comicartig skizziertes Kind. Der Grund für den jungenhaften DS-Link ist laut Aonuma-san banal: Auf dem Bildschirm lassen sich Proportionsunterschiede, beispielsweise zwischen einem Schlüssel und der Hauptfigur, leichter kaschieren: Beide Objekte werden zur besseren Übersicht gleich groß dargestellt. Außerdem reicht die Rechenpower der Konsole nicht für realistische Texturen aus.

Ein Mischmasch aus beiden Grafikstilen:

Bevor **Ocarina of Time** im Dezember 1998 veröffentlicht wurde, herrschte Einigkeit über Links Aussehen. Obwohl die Verpackungen der Retro-Spiele teilweise einen völlig anderen Link zeigten, war unser Zipfelmützenträger zumindest auf dem Bildschirm stets wiederzuerkennen. Erst die 3D-Episoden brachten die Entwickler offensichtlich auf viele Experimente: Erst wurde Link zum erwachsenen Schwertkämpfer (**Ocarina of Time**), dann sah er wieder wie ein Kind aus (**The Wind Waker**) und schließlich waren sich die Grafiker selbst uneins über seinen Look und ließen ihn mal realistisch (**Twilight Princess**), mal comicartig aussehen (**Phantom Hourglass**, **Spirit Tracks**) – ganz zu schweigen von den Spin-offs wie **Four Swords Adventures**. Klar ist aber auch: Innerhalb eines Spiels wirken die Charaktere stets wie aus einem Guss. Ein Garant für einen einheitlichen (und hoffentlich passenden) Grafikstil!

UND DAS MEINEN WIR!

Welchen Grafikstil wünscht sich die Redaktion für Links neues Wii-Abenteuer?

Während Sebastian den verspielten Comic-Look aus **The Wind Waker** bevorzugt (O-Ton: „Das sieht aus wie ein gut gemachter Don-Bluth-Zeichentrickfilm!"), sind Tom und Christoph anderer Meinung. Sie wollen um jeden Preis einen erwachsenen, heldenhaften Kämpfer steuern. Der Grafikstil soll ihnen zufolge die Rechenpower der Wii unter Beweis stellen. Aus Leserbriefen und Mails erfahren wir, dass es viele Leser ähnlich sehen.

Vor **Ocarina of Time** sahen sich alle **Zelda**-Episoden sehr ähnlich (links im Bild: **A Link to the Past**). Mit **The Wind Waker** (Mitte) versuchte Nintendo, die Serie einem optischen Wandel zu unterziehen, was aber nicht bei allen Fans auf Gegenliebe stieß. Heute setzen nur noch die Nintendo-DS-Ableger auf Cel-Shading-Grafik.

1986 (THE LEGEND OF ZELDA, NES)

ALLES, WAS BISLANG BEKANNT IST: DER FAKTEN-CHECK

Wir haben alle Informationen zusammengetragen, die wir über das nächste große Wii-Zelda in Erfahrung bringen konnten. Auf dieser Doppelseite nehmen wir alle Fakten und Gerüchte unter die Lupe, nennen die jeweilige Quelle und prüfen ihre Glaubwürdigkeit.

Das ist bekannt: Die nächste **The Legend of Zelda**-Episode wird den MotionPlus-Aufsatz nicht nur unterstützen, sondern das Zubehör wird zum Spielen streng benötigt – so wie es bei **Red Steel 2** der Fall ist.

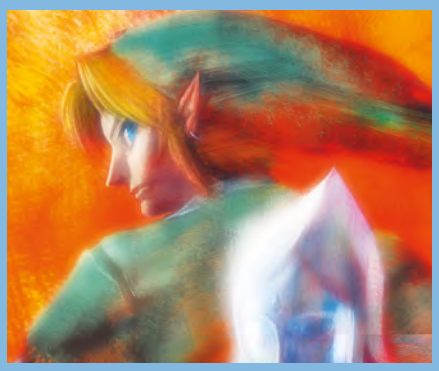
Der hat's verraten: Produzent Eiji Aonuma im N-ZONE-Interview, das im November letzten Jahres in London stattfand

Das meint die Redaktion: Die MotionPlus-Pflicht ist wichtig, um das Zubehör zu etablieren. Denn abgesehen von **Wii Sports Resort** und **Red Steel 2** gibt es kaum Gründe, den Adapter zu haben.

Das ist bekannt: Das Spiel soll noch in diesem Jahr auf den Markt kommen– zumindest in Japan. In Europa könnte es dauern.

Der hat's verraten: Nintendo-Präsident Satoru Iwata in einem Interview mit der japanischen Tageszeitung **Asahi Shimbun**

Das meint die Redaktion: Eine frühe Veröffentlichung, am besten in der absatzstarken Weihnachtszeit, ist wichtig, damit Nintendo die Nachfrage nach der Wii-Konsole weiterhin hoch hält. Aufgrund der komplexen Übersetzung erwarten wir **Zelda** in Europa aber erst im Frühjahr 2011.



Das ist bekannt: Die Entwickler der neuen **Zelda**-Episode haben sich noch nicht auf einen endgültigen Grafikstil festgelegt – aber es gibt Konzeptskizzen, die einen realistischen Link zeigen (ähnlich dem aus **Twilight Princess**).

Der hat's verraten: Shigeru Miyamoto auf der E3 2009 sowie Eiji Aonuma im **Nintendo Official Magazine**

Das meint die Redaktion: Das auf der E3 präsentierte Motiv zeigt einen realistisch wirkenden Link. Dass dieser Look im Nachhinein massiv verändert wird, ist unwahrscheinlich. Dezente Korrekturen sind aber denkbar.

1991 (A LINK TO THE PAST, SNES)

Das ist bekannt: Die Entwickler möchten uns Spieler mit dezenten Veränderungen am Gameplay überraschen.

Der hat's verraten: Eiji Aonuma im englischen **Nintendo Official Magazine** – er verweist dabei auf Shigeru Miyamoto als Projektleiter, der bei solchen tiefgehenden Änderungen am Spielablauf offenbar immer involviert sein muss.

Das meint die Redaktion: Es wird langsam öde, dass man immer einen Tempel betritt, dort ein Item findet, das zum Weiterkommen erforderlich ist, und danach zum nächsten Dungeon weiterreist. Wir begrüßen die Veränderungen.

HYRULE-INSIDER-WISSEN:

In der GameCube-Version von **Twilight Princess** schlägt Link mit der linken Hand. Auf der Wii hält er das **SCHWERT** dagegen rechts, weil die meisten Spieler ihre Fernbedienung ebenfalls rechts halten. Die Grafiker griffen dabei zu einem Trick: Nicht nur die Spielfigur Link oder das Schwert waren gespiegelt, sondern die gesamte Welt wurde seitenverkehrt dargestellt!

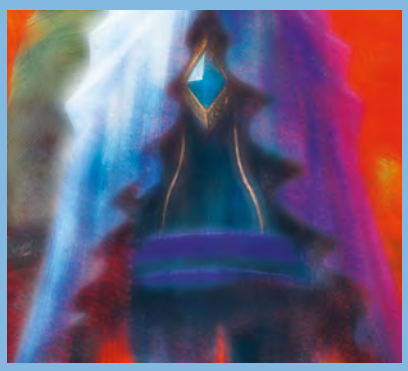
Das ist bekannt: Das Spiel wird eventuell den neuen Wii-Vitality-Sensor unterstützen, um beispielsweise bei einer hohen Herzschlagfrequenz des Spielers die Gegner auf dem Bildschirm noch stärker werden zu lassen.

Der hat's verraten: Shigeru Miyamoto im Interview mit dem britischen Magazin **gamesTM**

Das meint die Redaktion: Hat der **The Legend of Zelda**-Erfinder während seines Gesprächs nur laut gedacht? Es wäre nicht das erste Mal, dass Miyamoto-san brisante Infos preisgibt, die er eigentlich für sich behalten wollte.

HYRULE-INSIDER-WISSEN:

Laut dem **Zelda**-Manga zu **Ocarina of Time** bekommt der erwachsene Link seinen **OHRRING** von Zeldas Zofe Impa geschenkt, nachdem Link ihre Prüfung bestanden hat.



Das ist bekannt: Auf dem Artwork, das 2009 enthüllt wurde, ist eine geisterhafte Person abgebildet, die ein Amulett trägt.
Der hat's verraten: Das Artwork stammt direkt von Nintendo und wurde vom **The Legend of Zelda**-Entwicklerteam entworfen.
Das meint die Redaktion: Das geisterhafte Mädchen sieht der Feenkönigin aus **Wind Waker** verblüffend ähnlich. Es wird vermutet, das Wesen könnte das Masterschwert sein, da Link auf dem Bild kein Schwert in der Hand hält – zumal sich einige Merkmale decken (z. B. das Amulett-Symbol).

Das ist bekannt: Das Bogenschießen soll sich ähnlich anfühlen wie die gleichnamige Disziplin aus **Wii Sports Resort**.
Der hat's verraten: Shigeru Miyamoto auf der E3-Messe 2009 im Rahmen einer Gesprächsrunde mit internationalen Journalisten, bei der auch Redakteur Sebastian Stange von der N-ZONE anwesend war
Das meint die Redaktion: Es ist logisch, dass Nintendos Entwickler die Erkenntnisse, die sie aus **Wii Sports Resort** gewannen, auch für andere Projekte nutzen. Das kommt uns Spielern zugute.

Das ist bekannt: Das Spiel wird Mitte Juni auf der bedeutenden E3-Messe enthüllt und soll dort sogar spielbar sein (N-ZONE ist vor Ort).
Der hat's verraten: Nintendo-Präsident Iwata auf einer Investorenkonferenz Anfang Februar 2010 in Japan
Das meint die Redaktion: Nachdem **Super Mario Galaxy 2** und **Metroid: Other M**, die wir erst im Herbst erwarteten, bereits in den Sommermonaten erscheinen, muss Nintendo bald die Hits für Ende 2010/Anfang 2011 vorstellen. Dass **Zelda** auf der E3 viel Aufmerksamkeit bekommt, gilt längst als ausgemachte Sache.

Das ist bekannt: Sollte das neue **Zelda** für Wii Ende des Jahres erscheinen, war es ganze fünf Jahre in der Entwicklung.
Der hat's verraten: Ein Redakteur der Fachzeitschrift **Game Informer** in der Ausgabe vom Januar 2007. Dort berichtete er, dass das zweite Wii-**Zelda** zum Zeitpunkt der Recherche schon ein Jahr in der Entwicklung war. Dementsprechend werkelte Nintendo ein halbes Jahrzehnt daran, wenn es Ende des Jahres (wie beabsichtigt) erscheint.
Das meint die Redaktion: Die Entwicklungszeit deutet auf ein episches Spiel à la **Ocarina of Time** hin. Das steigert die Vorfreude auf das Action-Adventure.

Das ist bekannt: Der **Zelda**-Produzent will mit dem nächsten Wii-Ableger den Nintendo-64-Meilenstein **Ocarina of Time** übertreffen, das von den Fans immer noch für die bislang beste Serienepisode gehalten wird.
Der hat's verraten: Schon wieder Eiji Aonuma höchstpersönlich, diesmal Ende November 2009
Das meint die Redaktion: Solche Aussagen von Entwicklern sind oft hohle Phrasen, aber Aonuma weiß offensichtlich, was er sagt. Hoffen wir's!

„Das Bogenschießen im neuen Zelda soll sich anfühlen wie die gleichnamige Disziplin aus dem bekannten Wii Sports Resort."

2006 (TWILIGHT PRINCESS, GAMECUBE/Wii)

HYRULE-INSIDER-WISSEN:

PRINZ RICHARD von Schloss Kanalet aus **Link's Awakening** war ursprünglich gar kein **Zelda**-Charakter. Er entstammt dem nur in Japan erschienenen Game-Boy-Abenteuer **Kaeru no Tame ni Kane wa Naru**. Der Grund: **Link's Awakening** läuft auf einer erweiterten Engine dieses Titels.

1987 (ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK, NES)

SO BITTE NICHT!

Wie dürfen die nächsten The Legend of Zelda-Teile unter keinen Umständen aussehen? Wir skizzieren drei Horror-Szenarien (und hoffen natürlich, dass diese nicht eintreten).

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Ich wünsche mir eine neue Perspektive!“

Die Chancen stehen gut, dass das neue Wii-**Zelda** dem üblichen Schema entspricht: Third-Person-Perspektive, ein unerfahrener Jüngling und eine große Spielwelt, die man nach und nach dank neuer Fähigkeiten erkundet. Aber wenn ich an die tollen Möglichkeiten von Wii MotionPlus denke, dann wünsche ich mir, dass Nintendo etwas riskiert. Nein, ich meine keine Späße wie den Cartoon-Look von **Wind Waker**, ich wünsche mir ein **Zelda** aus der Ego-Perspektive. Nur dann würde die Schwertsteuerung via MotionPlus richtig echt rüberkommen und die Handbewegungen wären eine völlig neue Art und Weise, Links Abenteuer zu bestreiten. Dass Ego-Rollenspiele prächtig funktionieren können, beweisen einige hochkarätige Titel auf Konkurrenz-Konsolen. Also, liebe Entwickler, wagt ihr diesen Schritt?

WERTUNGSTENDENZ I OHNE EINSCHÄTZUNG

UND DAS MEINEN WIR!

Welche Spielelemente könnten nach Meinung der Redaktion selbst das beste Zelda gewaltig trüben? Christoph hat die ewig lange Suche nach den Triforce-Splittern in **Wind Waker** in schlechter Erinnerung. Tom denkt ungern an die miese 2D-Perspektive im zweiten Teil zurück. Und Sebastian mag es nicht, wenn die Nebenquests überhandnehmen.

Spielerische Anspruchslosigkeit:

Schon **Link's Crossbow Training** war mehr ein Minispiel als ein ausgereifter **Zelda**-Ableger. Aber das Endergebnis konnte sich trotzdem sehen lassen, schließlich hatten die Entwickler vermutlich keine andere Ambition, als kurzweiligen Zapper-Spaß zu liefern. Wir wünschen uns nur, dass Nintendo beim nächsten vollwertigen **Zelda** genauso viel Sorgfalt walten lässt wie bei den Vorgängern. Wir wollen also kein abgespecktes Action-Adventure mit Minispiel-Charakter zocken, sondern Link in bestechender Form erleben. Das schließt ebenfalls mit ein, dass im Gegensatz zu **Spirit Tracks** auch wieder Herzteile in der Landschaft verstreut sind. Und bitte viele Nebenquests integrieren. Danke!

Jährliche Updates – Hauptsache Zelda!

Was haben **FIFA**, **Call of Duty** und **Guitar Hero** miteinander gemein? Alle drei Spieleserien werden Jahr für Jahr neu aufgelegt, oft sogar zweimal (wie im Falle von **FIFA 10** und **FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010** oder **Guitar Hero V** und **Guitar Hero Van Valen**). Klar ist aber auch, dass so die Kreativität der Entwickler auf der Strecke bleibt. Irgendwann gerät die Programmierung nur noch zur Routine, die Ideen werden weniger … und die Verkaufszahlen brechen ein. Die **Tomb Raider**-Reihe hat gezeigt, wie man die Erwartungen der langjährigen Fans durch zu viele mittelmäßige Teile gewaltig minimieren kann. Es darf nicht jedes Jahr ein neues **Zelda** kommen – sondern an jeder Episode muss so lange gearbeitet werden, bis Entwickler, Spieler und Fachpresse gleichermaßen aus dem Häuschen sind!

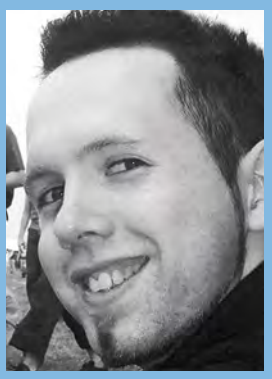
Ein Spiel für Zocker, nicht für Weichlinge

Was ist die größte Erkenntnis, die Nintendo in letzter Zeit bei der **The Legend of Zelda**-Serie gewonnen hat? Es ist sicherlich die, dass sich Links Abenteuer in erster Linie an Vollblutzocker richten, nicht an die Generation **Wii Fit** und **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging**. Dies belegen vor allem die Verkaufszahlen der **Zelda**-Reihe, die traditionell viel geringer ausfallen als beispielsweise bei den letzten 2D-**Mario**-Jump&Runs. Dennoch ist Link für Nintendo ein enorm wichtiger Charakter, der bei den Spielern weiterhin den Ruf einer Spielfigur genießt, die für Core-Gamer-Unterhaltung steht. Insofern wäre es töricht zu verlangen, dass die **Zelda**-Serie vereinfacht werden soll.

HOHE ERWARTUNGEN?

Wir haben uns bei Kollegen, Fanseiten und Lesern umgehört, was sie vom neuen Wii-Zelda erwarten.

Christoph Schuster, Redakteur bei PC Games:
Warum sollte uns beim neuen **The Legend of Zelda**-Abenteuer für Wii nicht mal zur Abwechslung eine richtig dicke Überraschung erwarten? Nintendo könnte beim neuen **Zelda** ähnlich wie bei **Metroid: Other M** zurück zu den Wurzeln gehen, also zur Iso-Perpektive. Wenn ihr allerdings den Bogen oder Enterhaken einsetzt, wechselt das Spiel einfach in die Ego-Perspektive. Dazu kommen coole Reit-Passagen, in denen ihr Nunchuk und Wii-FB wie Zügel haltet. Und für einen Gruft-Level, ähnlich dem in **Ocarina of Time**, könnt ihr optional sogar den Vitality-Sensor nutzen. Ich bezweifle zwar, dass es so kommt, aber ich fänd's spitze! Fakt ist nur, dass Nintendo sich keinen bloßen Aufguss von **Ocarina of Time** leisten kann. Und ich hoffe auf eine erwachsenere Geschichte …



Holger Wettstein, Chefredakteur von www.wiitower.de:
Das nächste **Zelda** wird die Serie revolutionieren. Nach den bisherigen Berichten und Interviews im Vorfeld erwarte ich eine echte Auffrischung des **Zelda**-Universums. MotionPlus und der Vitality-Sensor werden sicherlich im Mittelpunkt stehen und erstmals zeigen, was wirklich in dem Zubehör steckt. Aber es werden sicherlich auch tiefgründigere Neuerungen dabei sein. Eventuell zocken wir unseren kleinen, grün gekleideten Helden in der Ego-Perspektive oder haben erstmals in einem Link-Abenteuer die Möglichkeit, die Onlinefähigkeiten der Wii zu nutzen. Auch wenn es wahrscheinlich nur ein Wunschgedanke ist, würde mir ein gelungener Koop-Modus schon reichen. Aber egal welche Neuerungen Nintendo ins Spiel packen wird, wir dürfen uns auf einen Höhepunkt freuen.

„Nintendo kann sich keinen bloßen Aufguss von Ocarina of Time leisten!"

coro07, Community-Mitglied auf www.n-zone.de:
Ich habe überhaupt nichts gegen Neuerungen. Allerdings gibt es dabei Grenzen, denn einige Elemente, die das Spiel ausmachen, dürfen nicht geändert werden. Zum Beispiel sollte man das Genre nicht wechseln. **The Legend of Zelda** mit einer Ego-Shooter-Perspektive wäre kein **Zelda** mehr, sondern eine Art **Oblivion**. Bei solch einem Experiment ist doch von vornherein klar, dass es nicht stimmig ins **Zelda**-Universum passt. Das ist nicht zu vergleichen mit der Diskussion um den Cel-Shading-Look von **The Wind Waker**, sondern viel grundlegender!

Maik Koch, Online-Redakteur für www.videogameszone.de:
Der MotionPlus-Zwang hat meiner Meinung nach keine Auswirkung auf die Steuerung. Schon **Twilight Princess** hat doch gut funktioniert. Was bringt es, wenn die Präzision noch höher ist? Überschätztes Zubehör!

andypanther, Community-Mitglied auf www.n-zone.de:
Meine Horrorvorstellung wäre eine zwanghafte Integration der Wii-Steuerung. Dann wäre das nächste **The Legend of Zelda** auf einem guten Weg, sogar **Twilight Princess** noch mal zu unterbieten. Da das Spiel ja nur mit MotionPlus läuft, ist das kein unwahrscheinliches Szenario. Es müsste nur noch erneut Ganon als Schurke kommen und das Desaster wäre perfekt!

Bollamannkopf, Community-Mitglied auf www.n-zone.de: An sich ist die Unterstützung von Wii MotionPlus keine schlechte Idee, aber muss ich dann immer dieses Ding an meinem Finger tragen? Das stört doch eher, wenn ich währenddessen mit wilden Schwertstreichen meine Gegner vermöble. Oder etwa nicht?

Christian Leuenberg, Chefredakteur von www.wiiinsider.de:
Der zweite **Zelda**-Teil auf der Wii könnte ein absolute Spielspaßbombe werden, zumal **Twilight Princess** im Grunde noch als GameCube-Teil zu werten ist. Mittlerweile hat sich schließlich einiges in der Entwicklung rund um die Wii getan, beispielsweise ist der Einsatz von Wii MotionPlus für Links Schwert und Bogen perfekt geeignet. Aber auch in Sachen Grafik erwarte ich eine Steigerung – und eines ist klar: Bei Nintendo kommt am Ende eh immer noch eine ordentliche Prise Unerwartetes hinzu, worauf man sich ohnehin freuen darf. Ich für meinen Teil habe mir bereits einige Rubine zur Seite gelegt; das Spiel ist einfach Pflicht!

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Die Zeit drängt überhaupt nicht!"

Bei aller Freude über die baldige Vorstellung des nächsten **Zelda**: So eilig hat es Nintendo doch gar nicht! Erst vor zwei Monaten habe ich **Spirit Tracks** aus der Hand gelegt, auch die letzten Episoden **Phantom Hourglass**, **Twilight Princess** und – wenn man's dazuzählen mag –**Link's Crossbow Training** sind in meiner Erinnerung noch recht frisch. Dass uns am 15. Juni die Enthüllung des nächsten **Zelda**-Abenteuers erwartet, hat zwei Gründe: Einerseits schwächeln derzeit die Wii-Verkaufszahlen in Links Heimatland, andererseits braucht Nintendo dringend einen weiteren Kaufgrund für MotionPlus. Dass im neuen **Zelda** der Vitality-Sensor für ein viel intensiveres Kampferlebnis genutzt wird, erscheint mir realistisch.

WERTUNGSTENDENZ | OHNE EINSCHÄTZUNG

In diesem Zustand ist Mario unverwundbar, kein Gegner ist zu stark für ihn.

Wii

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

GESPIELT
N-ZONE

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 11. Juni 2010

SUPER MARIO GALAXY 2

Text | Christoph Kraus

Wird Marios nächstes Abenteuer das vielfältigste aller Zeiten? Die Zeichen dafür stehen gut. Wir servieren euch vertiefte Spieleindrücke.

Nur noch wenige Wochen trennen uns davon, zum zweiten Mal mit Mario durch die Galaxie zu schweben. Interessanterweise sickern in letzter Zeit immer mehr Informationen durch – und sie deuten auf ein derart komplexes 3D-Jump&Run hin, wie es die Wii noch nicht gesehen hat! Doch warum stehen die Zeichen gut, dass **Super Mario Galaxy 2** das bislang abwechslungsreiche Wii-Abenteuer wird? Abseits von Marios bekannten Fähigkeiten – springen, auf Yoshi reiten, Feuerbälle abfeuern, Gumbas plätten – bekommt der Universal-Klempner immer mehr Superkräfte verliehen, die ihm den Durchmarsch bis zum letzten Boss gehörig erleichtern. Aber welche sind das? Wir haben durchs Teleskop gelinst und wissen schon jetzt, was Mario auf seiner astronomischen Exkursion erleben wird.

Rock 'n' Roll à la Mario

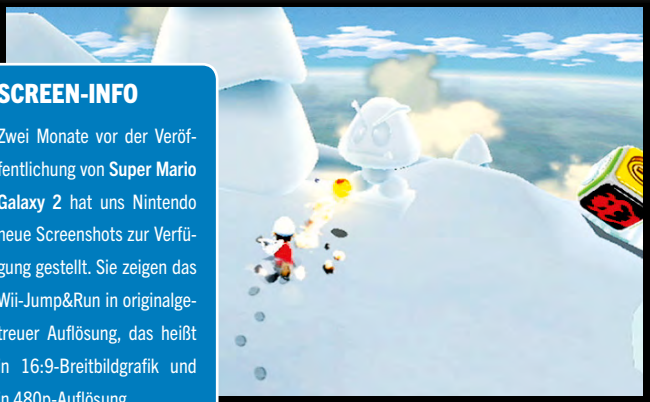
Offenbar hat unser Lieblings-Pixelpromi einen Lehrgang in Goronia gemacht, dem aus der **Zelda**-Serie bekannten Reich der Goronen. Von ihnen hat sich Mario das Talent abgeschaut, sich zu einer Kugel zusammenzurollen und alles aus dem Weg zu räumen, was ihm vor die Füße kommt. So müssen nicht nur Gegner dran glauben, sondern auch Felsblöcke. Richtig spannend wird's aber erst, wenn Mario während des Rollens genügend Anlauf nimmt und mit Schmackes über tiefe Schluchten hinwegspringt. Wer braucht da überhaupt noch den Dreifachsprung?

Sag mir, wo's langgeht!

Nicht bei allen Mario-Fans stieß die Sternwarte aus dem ersten **Super Mario Galaxy** auf ungeteilte Sympathie. Viele Serienkenner fanden die Welt, die alle Levels zusammenhielt, viel zu unübersichtlich, gleichförmig und unkreativ. Obwohl es gleichzeitig auch viel Lob für die tolle Symphonie im Planetarium gab und die Lust am Entdecken neuer Galaxien positiv beurteilt wurde, griffen die Entwickler beim zweiten Teil unbarmherzig zur Schere: Die Oberwelt ist passé – alle Levels werden jetzt von einem simplen Auswahlbildschirm angesteuert. Damit ist offensichtlich, dass sich Nintendo stärker an die Generation **New Super Mario Bros.** richten möchte – also an Spieler, die komplexe Menüs, verzweigte Laufwege und lange Zwischensequenzen eher abschrecken als anziehen. Das zeigt sich auch darin, dass die von uns gespielte Version relativ anspruchslos wirkte, was die

SCREEN-INFO

Zwei Monate vor der Veröffentlichung von **Super Mario Galaxy 2** hat uns Nintendo neue Screenshots zur Verfügung gestellt. Sie zeigen das Wii-Jump&Run in originalgetreuer Auflösung, das heißt in 16:9-Breitbildgrafik und in 480p-Auflösung.



Dem Eis-Gumba heizt ihr mit Feuerbällen ein.

Mario rollt sich zur Kugel zusammen und plättet alles, was ihm vor die Nase läuft.

Hier seht ihr Mario, wie er als Winzling eine XXL-Welt erkundet: Warp-Röhren und Blöcke sind viel größer als er. Der Kurs erinnert an „Gulliver Gumba“ aus **Mario 64**.

Vorbei sind die Zeiten, als Mario noch eine Sternwarte erkundete – alle Levels werden jetzt in einem Menü ausgewählt. Das sieht simpler aus und verbessert die Übersicht.

Wegfindung betrifft. Zumeist gab es nur einen einzigen Pfad, der zum Endgegner oder zum Powerstern führte. Außerdem vermindern Speicherpunkte die Frustgefahr. Die Wahrscheinlichkeit, sich in den recht linear aufgebauten Welten zu verlaufen, ist also vor diesem Hintergrund sehr gering. Das bedeutet aber nicht im Umkehrschluss, dass **Super Mario Galaxy 2** ein leichtes Spiel ist – ganz im Gegenteil! Da die Designer zwar den Levelaufbau vereinfacht, aber nicht den Schwierigkeitsgrad gesenkt haben, ist die Herausforderung nach wie vor groß. Das beweisen nicht nur die Bosskämpfe, an denen wir das eine oder andere Mal scheiterten – auch das Aufspüren von so manchem herkömmlichen Powerstern entpuppte sich als äußerst knifflige Aufgabe. Ob sich unser Eindruck bestätigt, dass der spielerische Anspruch auch im restlichen Abenteuer weiterhin so hoch bleibt? Wir wollen's hoffen, denn die Mario-Fans warten sehnlichst auf ein kniffliges Jump & Run! ■

Diese spielerische Raffinesse kennen wir schon aus dem ersten Teil von **Super Mario Galaxy**: Mario wuselt als Geist im Spukschloss umher …

… und passiert Drahtgitter auf Knopfdruck. Solche Tricks gibt es in fast jedem Level!

HEISS UND KALT

Welche Spiel-Elemente von Super Mario Galaxy 2 machten uns beim Anzocken heiß? Welche ließen uns kalt? Wir verraten euch, was uns beim Spielen durch den Kopf ging:

- ✚ Gameplay und Technik sind genauso brillant wie im ersten Teil.
- ⛔ Die von uns gespielten Abschnitte waren sehr linear aufgebaut.
- ✚ Die Abwechslung ist der größte Trumpf: Jede Welt ist anders!
- ⛔ Einige Elemente kennen wir schon, etwa das Fliegen als Biene.
- ✚ Das Rollen als überdimensionale Kugel ist extrem spaßig.
- ⛔ Was hat Nintendo geritten, die Oberwelt abzuschaffen?
- ✚ Na gut, wenigstens verbessert sich dadurch der Übersicht.

FAZIT: Die positiven Spieleindrücke überwiegen die negativen. Auch wenn uns beim ersten Anspielen so manche Design-Entscheidung noch nicht einleuchten wollte, sind die Änderungen durchdacht und deuten auf ein brillantes, neues **Super Mario**-Abenteuer hin!

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Ein so vielfältiges Spielerlebnis gab's noch nie!“

Ich kann es noch immer kaum fassen, dass Marios nächste Planeten-Exkursion in wenigen Wochen beginnt. Aber umso besser, schließlich weiß ich dann, welches Vergnügen ich der Fußball-Weltmeisterschaft vorziehe! Die Liste an Fähigkeiten, die Mario diesmal draufhat, ist unglaublich lang und deutet darauf hin, dass jede Welt auf besondere Art und Weise einzigartig sein wird. Geist-Mario, Bienen-Mario, Roll-Mario und zu allem Überfluss auch noch Yoshi – das verspricht satte Abwechslung! Dass die Sternwarte aus dem ersten Teil durch eine simple Weltkarte ersetzt wurde, ist mir gelinde gesagt wurscht – denn ein übersichtliches Menü, aus dem ich meine Levels anwählen kann, ist mir allemal lieber als ein wirres Planetarium, in dem ich mich erst nach fünf Sunden gut zurechtfinde.

WERTUNGSTENDENZ | 10 VON 10

Fetter Boss: Mit dieser falschen Schlange ist garantiert nicht zu spaßen. Heizt ihr mit Feuersalven ein!

Wii

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** High Voltage Software | **Hersteller:** Sega | **Termin:** Herbst 2010

CONDUIT 2

Text | Christoph Kraus

Exklusive Informationen aus erster Hand: Deshalb wird der Wii-Shooter **The Conduit** beim zweiten Anlauf noch besser!

SCREEN-INFO

Die Bilder wurden uns vom Entwicklerstudio High Voltage Software zur Verfügung gestellt und bilden das Spiel in Originalgrafik ab. Es handelt sich also nicht um geschönte, nachbearbeitete Standbilder, sondern um Echtzeitgrafik. **Conduit 2** läuft im 16:9-Breitbildmodus und in 480p-Auflösung.

INTERVIEW MIT JOSH OLSON (FORTSETZUNG AUF SEITE 22)

Josh Olson ist Producer bei High Voltage Software. Nach einer Studioführung präsentierte er stolz sein neues Projekt, **Conduit 2**. Unsere Überschrift enthält übrigens keinen Schreibfehler: Im Gegensatz zum ersten Teil wurde das Wörtchen **The** weggelassen!

N-ZONE: The Conduit war eines der besten onlinefähigen Wii-Spiele, aber die Solokampagne hätte länger sein können. Wie groß wird der zweite Teil?

Josh Olson: Wir peilen acht bis zehn Stunden für die Einzelspieler-Kampagne an – mit höherer Betonung auf Wiederspielwert.

N-ZONE: Was ist das Geheimnis eines qualitativ hochwertigen Ego-Shooters auf der Wii?

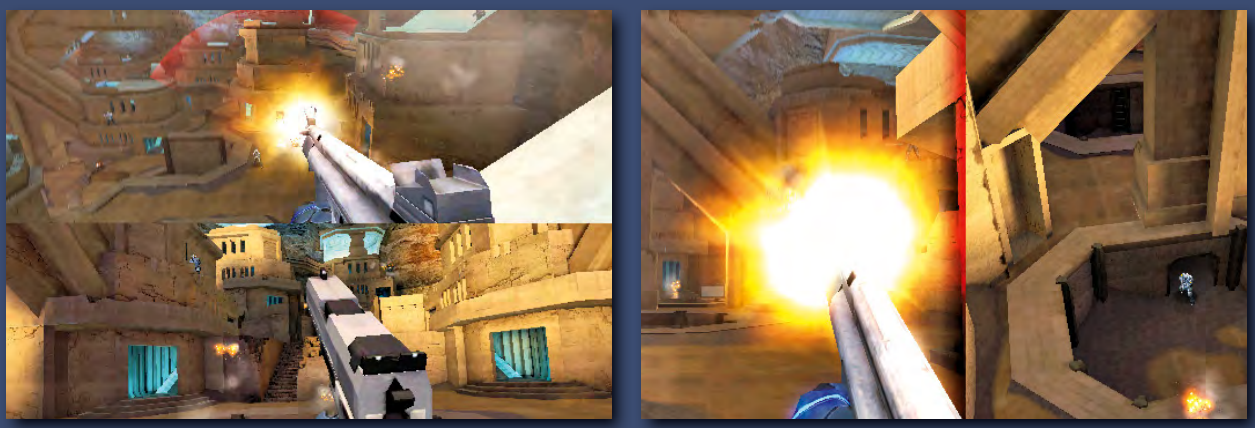
Josh Olson: Es gibt kein echtes Geheimnis, es ist vielmehr eine Menge harter Arbeit! Es kommt am meisten darauf an, auf winzige Details zu achten. Es geht darum, das Gleichgewicht zwischen Inhalt und Hochglanz zu bewahren. Wir sind immer darauf bedacht, stets noch ein weiteres Feature oder einen weiteren Level, eine zusätzliche Waffe oder Figur ins Spiel zu integrieren. Aber ist das, was wir hinzufügen, auch wirklich großartig und passt zum allgemeinen Spielerlebnis? Können wir das Spiel dadurch aufwerten? Es ist ein schwieriger Balance-Akt – und viele gute Ideen und Features fallen der Schere zum Opfer und schaffen es letztlich nicht ins fertige Spiel. Das ist die Quintessenz – wenn wir dieses und jenes hinzufügen, wollen wir es auch aufpolieren. Wenn es das Gameplay mindert, finden wir entweder heraus, wie wir dem jeweiligen Spielelement mehr Bedeutung verleihen, oder wir nehmen es ganz raus. Es ist eine sehr, sehr schwierige Entscheidung.

N-ZONE: Wie sorgt ihr für Wiederspielwert? Warum sollten die Leute Conduit 2 mehrere Male durchspielen?

Josh Olson: Wir haben ein System eingebaut, das es dem

Das Schild vor dem Büro warnt: Hier darf nur der Mitarbeiter des Monats parken!

DIE NEUERUNGEN IM DETAIL



Die größte Neuerung: **Conduit 2** lässt sich sowohl im horizontal oder vertikal geteilten Bildschirm als auch im Vier-Spieler-Splitscreen-Modus zocken.

Die Geschichte:

Beim Seriendebüt wusste man als Spieler bisweilen nicht, was das Weiße Haus mit der Alien-Verschwörung zu tun hat – so abgedreht (aber bewusst trashig!) war die Story. Die Entwickler bleiben ihrem Stil treu: Agent Ford jettet um die Welt, um Verbündete zu finden, die ihn im Kampf gegen eine außerirdische Bedrohung unterstützen. Wird er das Unheil abwenden können?

Die Modi:

Der erste Teil bot abseits der Solokampagne und der Online-Gefechte kaum nennenswerte Extras, bei **Conduit 2** ist der Umfang deutlich höher. Die Entwickler versprachen uns einen 4-Spieler-Splitscreen-Modus (sowohl gegen- als auch miteinander), mehr Levelkarten und Gefechtsvarianten, einen erweiterten Charakter-Editor, eine verbesserte Story, neue Waffen und fette Bosskämpfe.

Das Leveldesign:

Mehr spielerische Abwechslung in die Gebiete zu bringen, lautet das Versprechen der Entwickler an die Fans. Im Klartext heißt das: Es soll verschiedene Abzweigungen geben, mehr „Wow!"-Momente, einen einzigartigen Level-Stil und viel unterschiedlichere Arenen. Im Gegensatz zum Vorgänger wollen die Designer zudem nichtspielbare Charaktere in die Missionen integrieren.

Die Steuerung:

Nach den gut umgesetzten Bewegungsmanövern von **Red Steel 2** wäre es schade, wenn **Conduit 2** nicht ebenfalls Gebrauch von Wii MotionPlus machen würde. Allerdings ist die Unterstützung des Zubehörs derzeit nichts als reine Spekulation. Die Entwickler schweigen eisern zu einer etwaigen MotionPlus-Steuerung. Aber hoffentlich experimentieren sie bereits fleißig damit.

Die Waffen:

Schon die Anzahl der integrierten Schießeisen ist umfangreich. 28 Waffen werden in **Conduit 2** verfügbar sein, alle von ihnen auf Mehrspielerschlachten zugeschnitten, damit die Balance stets gewahrt bleibt. Es werden zwar auch bestimmte Pistolen aus dem ersten Teil dabei sein, doch diese wurden von den Grafikern überarbeitet und bieten teilweise sogar neue Funktionen.

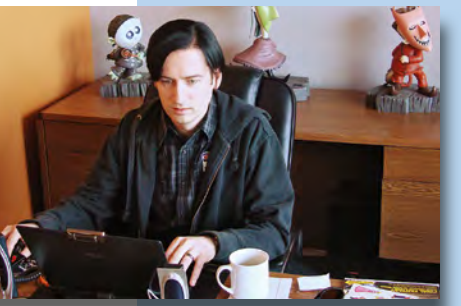
Spieler erlaubt, Waffen und Gegenstände vor den Missionen zu wählen, um die Levels mit unterschiedlicher Ausrüstung erneut zu spielen – was das Erlebnis radikal verändern kann. Außerdem gibt es mehr Erfolge zu sammeln. Wir haben auch ein Logbuch hinzugefügt, das die Missionen und Verschwörungsdetails aufzeichnet sowie die Funksprüche dokumentiert. So kann man die Story selbst bewerten und sich bestimmte Geschehnisse nach eigenem Ermessen zusammenreimen – und nebenbei auch mehr Währungseinheiten sammeln, die man im spielinternen Shop ausgeben kann. Darüber hinaus gibt es mehr versteckte Geheimnisse innerhalb der Levels – und zwar individuelle Objekte anstatt beliebiger, allgemeiner Datendisketten wie im ersten Teil. Und wir hatten eine Menge Spaß daran, coole Ausrüstungsgegenstände zu entwerfen. Und was meiner Meinung nach am wichtigsten ist: Wir haben einen größeren Wert auf ein vielfältiges Gameplay gelegt. Es gibt diesmal also viel mehr Abwechslung.

N-ZONE: Kannst du uns Fakten zum Online-Modus erzählen?
Josh Olson: Wir bieten sowohl Online- als auch lokale Splitscreen-Modi – ein geteilter Bildschirm war vermutlich das von den Fans am meisten gewünschte Feature. Und zusätzlich zum Wettbewerbsmodus, den wir schon in **The Conduit** hatten, werden wir jetzt ebenfalls eine kooperative „Team-Invasion" ermöglichen. Dieser Modus erlaubt es einer Gruppe von bis zu vier Spielern, es mit Schwärmen von KI-Gegnern aufzunehmen und dabei bestimmte Missionsziele in verschiedenen Umgebungen zu erfüllen. Das Besondere an der Entwicklung von **Conduit 2** ist, dass das Fundament für die Mehrspieler-Funktionen bereits im ersten Teil gelegt wurde und wir bei **Conduit 2** darauf aufbauen. So können wir uns mehr auf das Gameplay als auf technische Gesichtspunkte konzentrieren. Ich denke, dass das Mehrspielererlebnis des ersten Teils im Kern solide war, aber im Detail ein bisschen schwächelte. Denn abgesehen vom Rangsystem und der begrenzten Charakter-Anpassung gab es abseits dieses soliden Kerns wenig Anreiz zum Spielen. Wir haben versucht, die-

Eric Nofsinger (links) und Kerry Ganofsky (rechts) von High Voltage Software waren nach der N-ZONE-Lektüre sichtlich gut gelaunt.

sen Kern mit einem verbesserten System zur Charakter-Erstellung aufzubrechen, das auch Klassen und weitere Anzüge enthält, sodass die Spieler das Spiel so zocken können, wie es ihren Vorlieben am ehesten entspricht. Man kann Waffen und Granaten

INTERVIEW MIT JOSH OLSON (FORTSETZUNG)



Hier werkelt Eric: So sieht ein typischer Arbeitsplatz in einem amerikanischen Entwicklerbüro aus.

jetzt vor Beginn eines Matches auswählen statt wie in **The Conduit** bloß vorgegebene Waffen zu bestimmen. Unsere Karten sind zudem viel abwechslungsreicher und größer. Wir haben neue Modi, Kontrollpunkte und Waffen integriert – und dabei haben wir viel Zeit darauf verwendet, sie cool und interessant zu gestalten und nicht nur übliche Pistolen, Shotguns, Sturmfeuergewehre und Raketenwerfer einzubauen, wie sie alle Genre-Vertreter bieten. Kurz und knapp, es ist ein viel robusteres Erlebnis herausgekommen, das weitaus mehr Abwechslung und Anreize für Spieler bietet.

N-ZONE: Selbst anderthalb Jahre nach der Veröffentlichung von Wii-Speak machen nur wenige Spiele vom Mikrofon Gebrauch. Ist es so kompliziert, eine Chat-Funktion in Wii-Spiele zu integrieren?
Josh Olson: Es ist überhaupt nicht kompliziert – obwohl es zusätzliche Arbeit erfordert. Ich denke, dass wir versuchen werden, damit etwas anzustellen, das vielleicht aus dem Kerndesign herausfällt. Das Design von WiiSpeak erinnert eher an Social-Games mit wenigen Teilnehmern – aber es funktioniert gut und es ist etwas, was wir weiterhin vorantreiben möchten. Eine Menge Spieler benutzen es und haben Erfolg damit, obwohl zusätzlicher Entwicklungsaufwand nötig ist, damit es die Stimme optimal erkennt, je nachdem, wie weit WiiSpeak vom Fernseher entfernt ist, wie die Hintergrundgeräusche sind und so weiter.

N-ZONE: Was ist eurer Meinung nach das beste – und das schwächste – Spielelement aus dem ersten The Conduit? Und wie werden diese Dinge in Conduit 2 besser?
Josh Olson: Unser schwächstes Element im ersten Teil war das sich wiederholende Spielprinzip. Das Kernerlebnis bot dagegen eine Menge Spaß: Mit dem Zeiger der Wii-FB zu zielen und zu feuern, ist eben die direkteste Eingabemethode. Aber wir hätten das Spielerlebnis besser variieren können. Wir versuchten, die Waffen und Gegnertypen durchzumischen, aber es war einfach nicht genug Abwechslung enthalten. Unsere Umgebungen fühlten sich ähnlich an und waren im Grunde genommen allesamt Korridore, die in größere Räume übergingen, gefolgt von weiteren Korridoren. Wir haben aus dem ersten Teil viel gelernt und machen in **Conduit 2** nicht dieselben Fehler. Unser Leveldesign ist viel besser und wir haben eine große Portion Abwechslung hinzugefügt (etwa Bossgegner!), sodass wir das Gefühl haben, dass die Spieler am Ende begeistert sein werden!

Dieser Typ hat bald nichts mehr zu lachen: 28 Waffen sind in **Conduit 2** zu finden. Einige stammen aus dem Vorgänger, sind aber verändert.

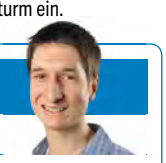
EUER GESICHT IM SPIEL!

Hier könnte euer Gesicht stehen: **Conduit 2** wird mit einer ausgefallenen Aktion beworben.

Offensichtlich legen die Entwickler von High Voltage Software großen Wert auf Community-Pflege. Anlässlich der Veröffentlichung von **The Conduit** zockten sie beispielsweise einen ganzen Tag lang mit Spielern aus aller Welt. Für **Conduit 2** haben sie sich eine weitere Sonderaktion ausgedacht. Denn ausgewählte Mitglieder des Sega-Portals **Sega Pass** (www.sega.de/segapass) haben die Möglichkeit, einen Ehrenplatz im Wii-Shooter zu gewinnen. Mit etwas Glück erscheint euer Gesicht an einer Mauer des Spiels. Wir begrüßen einen solchen Dienst am Fan! Alles Weitere zu den Teilnahmebedingungen verraten wir euch im Heft, wenn es so weit ist.

Die Entwickler setzen sich zum Ziel, jeden Level stilistisch möglichst einzigartig zu gestalten. Hier dringen wir gerade in einen Ölbohrturm ein.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS



„Konzentration auf Mehrspieler-Modi“

Die fehlenden Splitscreen-Schlachten waren ein großer Kritikpunkt am ersten **Conduit**. Der zweite Teil ermöglicht nicht nur kooperatives Vorgehen und Online-Gefechte für zwölf Zocker, sondern auch deftige Vier-Spieler-Turniere im geteilten Bildschirm. Darüber hinaus tun die Entwickler alles, um den Dauerspaßfaktor der Solokampagne zu erhöhen. Dass sie bei der Programmierung nicht von vorn anfangen müssen, sondern das Grundgerüst aus dem Seriendebüt übernehmen können, tut dem Shooter sicher gut. So bleibt genug Zeit für kreativere Missionsziele und mehr Abwechslung. Ich erwarte also nicht bloß ein solides Spiel, sondern einen Ausnahmetitel.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

VIDEO games ZONE.DE

Die Nr. 1* der Konsolenspiel-Portale!

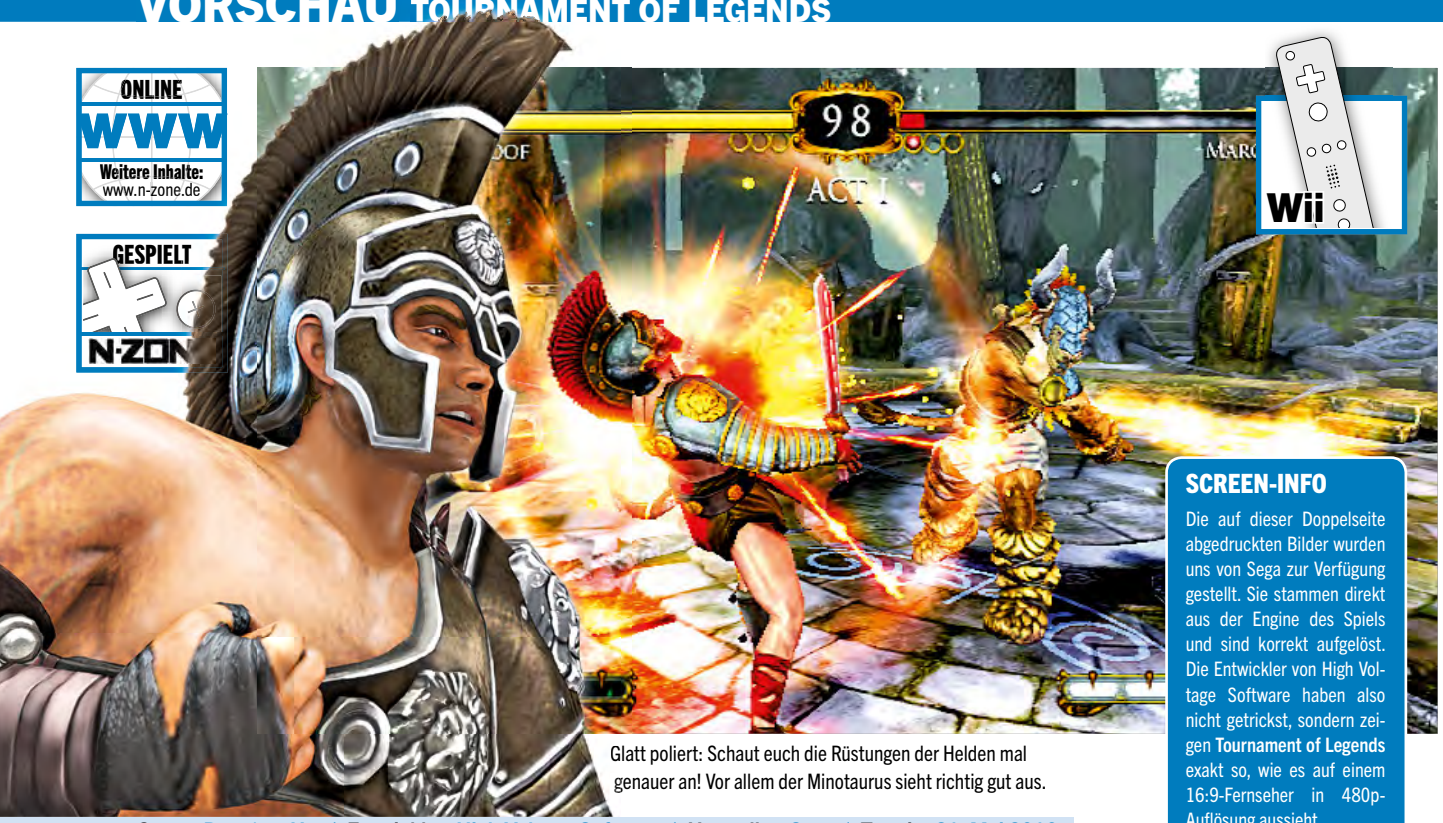
- **neue** Technik
- **bessere** Navigation
- **tolles** Design
- **mehr** Community

* lt. AGOF internet facts 2009-IV

Das Portal von: play3 N-ZONE X3

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

GESPIELT
N-ZONE



Glatt poliert: Schaut euch die Rüstungen der Helden mal genauer an! Vor allem der Minotaurus sieht richtig gut aus.

SCREEN-INFO

Die auf dieser Doppelseite abgedruckten Bilder wurden uns von Sega zur Verfügung gestellt. Sie stammen direkt aus der Engine des Spiels und sind korrekt aufgelöst. Die Entwickler von High Voltage Software haben also nicht getrickst, sondern zeigen **Tournament of Legends** exakt so, wie es auf einem 16:9-Fernseher in 480p-Auflösung aussieht.

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** High Voltage Software | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 21. Mai 2010

TOURNAMENT OF LEGENDS

Text | Christoph Kraus

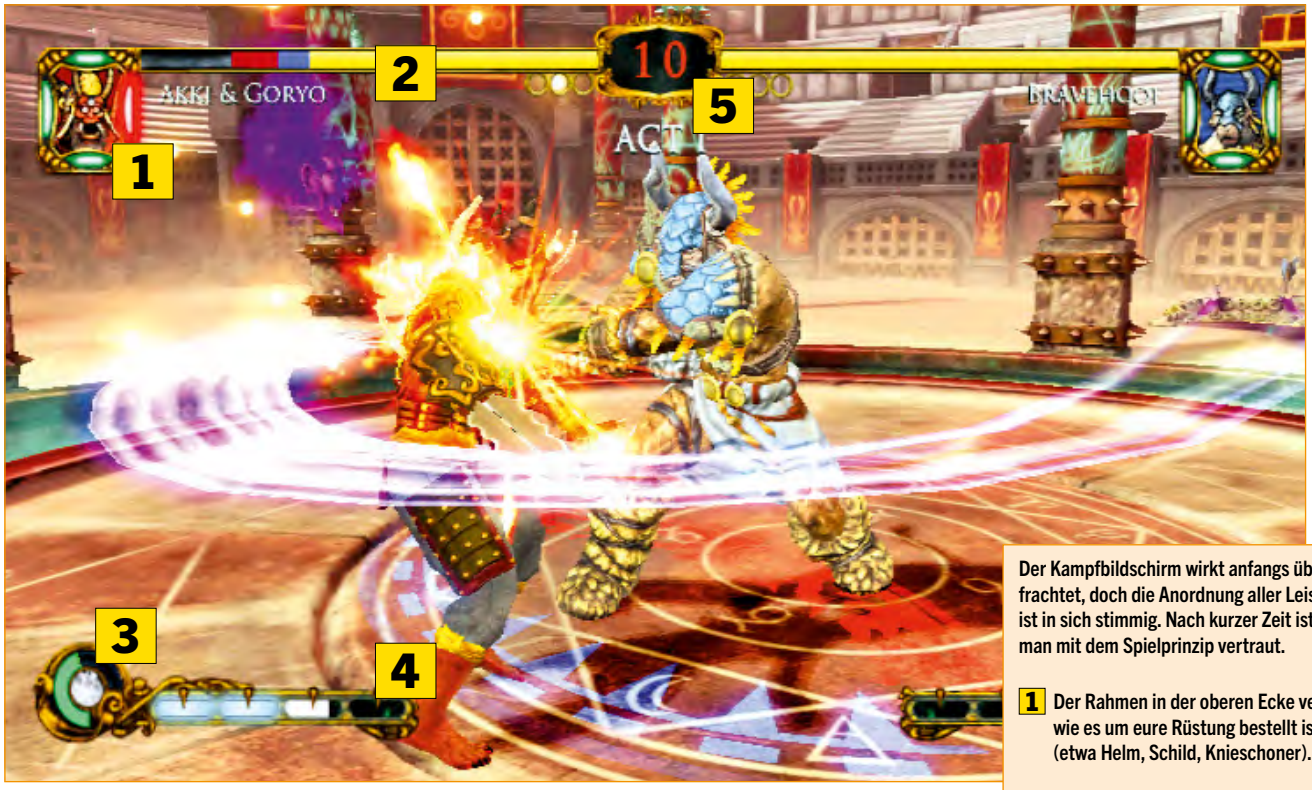
Die Legenden der Arena sind unbändig, voller Zorn und wollen nur eines: unsterblich werden!

Ortstermin bei Sega in München: Die **Sonic**-Erfinder haben uns eingeladen, um **Tournament of Legends** zu demonstrieren – das 3D-Prügelspiel von High Voltage Software, bei dem sich zehn mythologische Sagenhelden in der Arena kloppen, bis nach drei Runden der Gewinner feststeht. Gekämpft wird dabei um nichts Geringeres als die Unsterblichkeit, denn die wird dem letzten Verbliebenen versprochen. Vorab hatten wir jedoch durchaus Zweifel, ob die Entwickler von **The Conduit** in so kurzer Zeit wirklich ein gutes Prügelspiel erschaffen können. Schließlich wurde ihr Projekt vor nicht mal einem Jahr auf der E3-Messe enthüllt – damals noch unter dem Titel **Gladiator, A.D.** und mit äußerst blutigen Effekten, die eine Veröffentlichung in Deutschland unmöglich gemacht hätten …

Guter Einstieg

Vor dem ersten Kampf erlernen wir zunächst in einem gut gemachten Tutorial alle Manöver, die wir in den nachfolgenden Kämpfen noch oft brauchen werden. Die Erklärungen lassen sich dabei getrennt sowohl für die Steuerung via Wii-FB und Nunchuk als auch für die Bedienung per Classic-Controller abrufen. Im ersten Kampf entscheiden wir uns für gepflegtes Fuchteln. Und das entpuppt sich als äußerst sportliche Angelegenheit: Kurze Hiebe werden mit der Fernbedienung ausgeführt, kraftvolle Angriffe (die sich anschließend zu Kombos aneinanderreihen lassen) mit dem Nunchuk. Die Intensität, mit der man jeweils zuschlagen muss, damit die Geste korrekt erkannt wird, ist zwar recht gering, aber da **Tournament of Legends** konstant aufs Schwingen der Controller setzt, fühlt man sich nach einer halben Stunde Spielzeit unweigerlich an den schweißtreibenden Sportunterricht in der Schule erinnert. Die bewegungsintensive Spielweise ist in etwa vergleichbar mit der Wii-Version von **Punch-Out!!**. Einfacher gestaltet sich das Spielen mit dem Classic-Controller. Hier ersetzen die A- und X-Knöpfe das Schwingen der Hand, außer-

Adler im Anflug: Führt ihr in diesem Moment (linkes Bild) nicht rechtzeitig die angezeigten Manöver aus, reißt euch der Beizvogel zu Boden (rechtes Bild). Das kostet Energie!



Der Kampfbildschirm wirkt anfangs überfrachtet, doch die Anordnung aller Leisten ist in sich stimmig. Nach kurzer Zeit ist man mit dem Spielprinzip vertraut.

1 **Der Rahmen in der oberen Ecke verrät, wie es um eure Rüstung bestellt ist (etwa Helm, Schild, Knieschoner).**

2 **Dieser Balken gibt eure Restenergie an. Doch ihr könnt euch nach einer Runde ein Stückchen wiederbeleben.**

3 **Ist der Kreis gefüllt, aktiviert ihr durch Druck auf die Minus-Taste auf der Wii-FB besonders kraftvolle Attacken.**

4 **Hierbei handelt es sich um eure Magie. Jedes gefüllte Kästchen ermöglicht es euch, einen Spezialangriff abzufeuern.**

5 **Hier wird die Restzeit bis zum Ende der jeweiligen Kampfrunde angezeigt.**

dem sind die Minispiele, in denen man seine Energie durch Schütteln der Wii-Fernbedienung wieder auflädt, vereinfacht. Um volle Kraft zu schöpfen, dreht man einfach den Analogstick mehrmals im Kreis. Dieses Gameplay-Element ist zwar nicht neu, sorgt aber immerhin für Abwechslung.

Hokuspokus für Legenden

In spielerischer Hinsicht ist die effektive Nutzung der Spezialenergie besonders wichtig. Denn jeder der zehn Kämpfer hat neben seinem herkömmlichen Angriffs-Repertoire noch eine Reihe von Spezialattacken auf Lager, die ihr vor der jeweiligen Kampfrunde bestimmt. So kann Marcus, der Gladiator höchstpersönlich, beispielsweise auf Knopfdruck die Laufgeschwindigkeit seiner Widersacher verlangsamen oder die Energie erhöhen, die er ihnen entzieht. Aktiviert werden diese Manöver mittels Minus-Taste. Die Belegung hätte zwar eleganter sein können, aber dafür kommt die Aktion auch nicht allzu oft zum Einsatz. Noch wichtiger ist indes das geschickte Ausführen der magischen Angriffe. Die entziehen den Gegnern ein gewaltiges Maß an Kraft und sollten entsprechend mit Bedacht ausgeführt werden. Denn wie erwartet ist der Vorrat an Zauberattacken stark begrenzt – die Leiste wird aber im Verlauf des Kampfs automatisch aufgefüllt.

Bildgewaltig

Unseren Spieleindrücken zufolge bahnt sich mit **Tournament of Legends** ein wirklich gutes Prügelspiel an. Der Umfang des Story-Modus scheint zwar etwas knapp zu sein, aber die Mehrspielerschlachten für zwei Spieler erinnern an deftige Boxkämpfe à la **Punch-Out!!**. Das Gameplay funktioniert ebenfalls gut und besticht durch kraftvolle Zauberattacken, die das Kämpfen nicht allzu schnell gleichförmig werden lassen. In technischer Hinsicht haben die Entwickler von High Voltage Software saubere Arbeit geleistet – das belegen hochwertige Lichteffekte, ruckelfreie Schlachten und detailliert gestaltete Rüstungen der zehn mythologischen Sagenhelden. Was die Steuerung betrifft, raten wir unbedingt zur Verwendung des Classic-Controllers – nicht etwa, weil die Bedienung mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk unpräzise wäre, sondern weil das ständige Schwingen sehr viel Kraft kostet. Andererseits geht's ja am Ende um Unsterblichkeit – da kann man sich schon mal reinhängen … ■

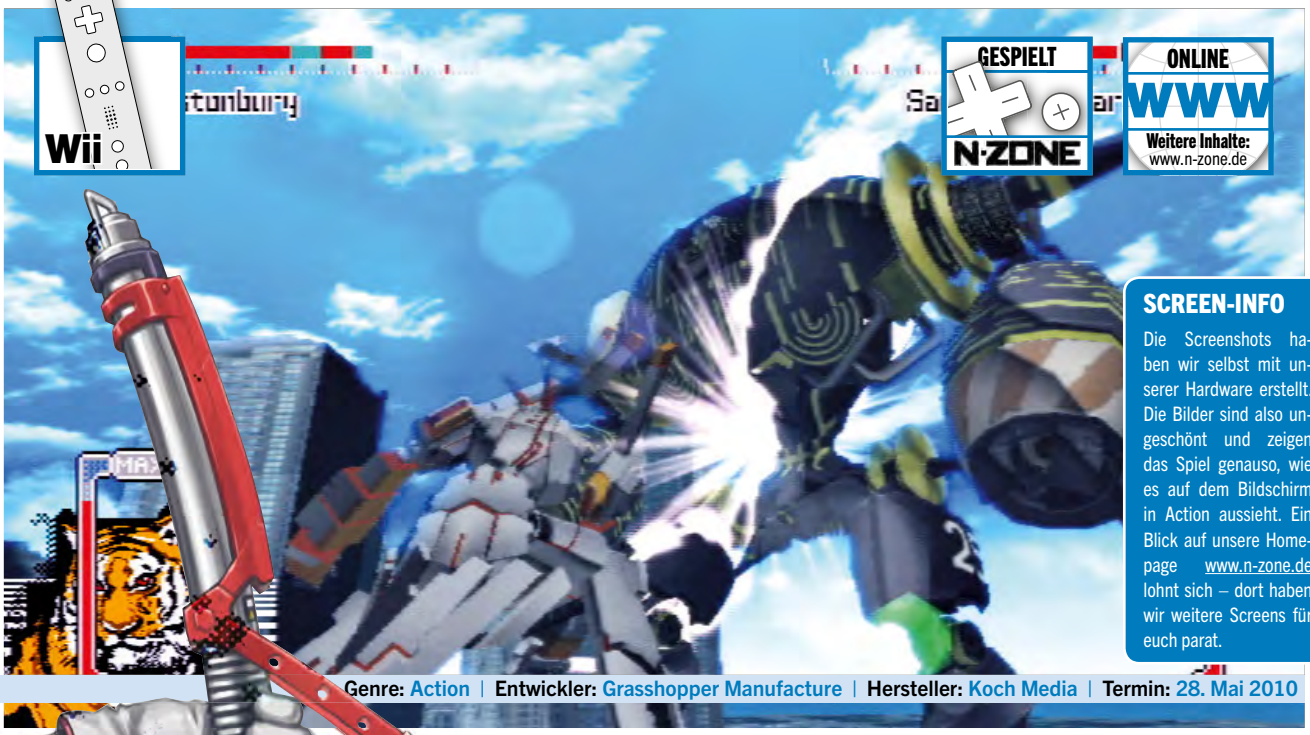
Langt es? Die rote Linie am Boden gibt die Reichweite eures Schwerthiebs an.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Zocken oder fuchteln – ihr habt die Wahl!"

Bevor ich **Tournament of Legends** spielte, hatte ich Zweifel, ob die **Conduit**-Macher wirklich imstande sind, ein gutes 3D-Beat-'em-Up zu erschaffen. Schließlich sind an diesem Anspruch schon die namhaften Entwickler von **Castlevania Judgment** gescheitert. Aber die Mischung aus mythologischen Kämpfern, strategischen Magie-Elementen, flüssiger Technik und zwei Steuerungsvarianten funktioniert gut. Doch die bewegungsintensive Steuerung mit Wii-FB und Nunchuk werde ich vermutlich nur selten nutzen – nach einer halben Stunde Spielzeit trägt vermutlich selbst der sportlichste Zocker ein nass geschwitztes Shirt. Da ist mir die Steuerung per Classic-Controller lieber. Und ich spare Kraft!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



SCREEN-INFO

Die Screenshots haben wir selbst mit unserer Hardware erstellt. Die Bilder sind also ungeschönt und zeigen das Spiel genauso, wie es auf dem Bildschirm in Action aussieht. Ein Blick auf unsere Homepage www.n-zone.de lohnt sich – dort haben wir weitere Screens für euch parat.

Genre: Action | **Entwickler:** Grasshopper Manufacture | **Hersteller:** Koch Media | **Termin:** 28. Mai 2010

NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE

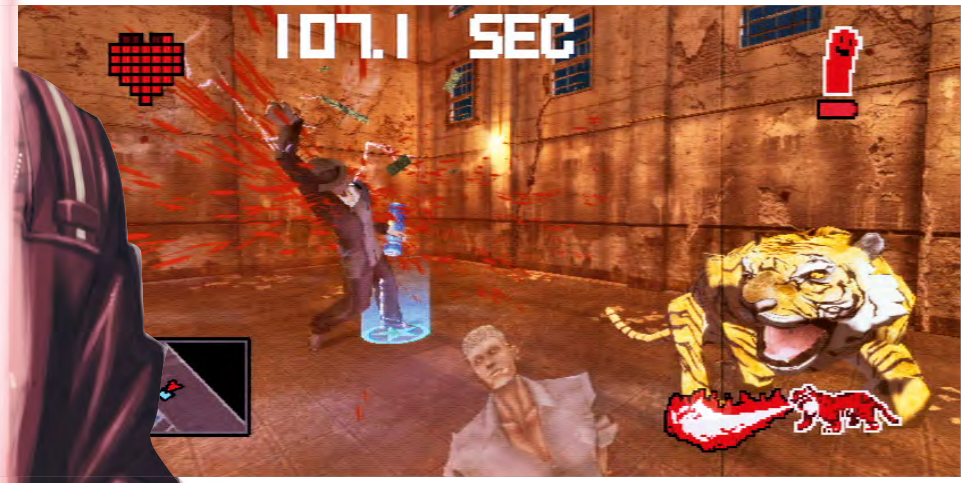
Text | Thomas Eder

Nix für Kids! Auch in der Fortsetzung des Wii-Action-Feuerwerks geht's wieder heftig zur Sache!

Das erste **No More Heroes** mauserte sich in den Reihen der Wii-Action-Fans zum Geheimtipp – vor allem aufgrund des einzigartigen und abgefahrenen Stils. Spielerisch gab's allerdings einiges zu beanstanden, etwa die oftmals nervige Kameraführung oder die unspektakulären, auf Dauer sogar lästigen Fahrabschnitte mit dem Motorrad. Ob das Team um Entwickler-Legende Suda 51 es geschafft hat, in der Fortsetzung den Stil und die Atmosphäre des Erstlings zu bewahren und dem Gameplay den nötigen Schliff zu verpassen, fanden wir anhand einer fortgeschrittenen Vorschau-Fassung des zweiten Teils für euch heraus.

Böses Blut

Wie im ersten Teil schlüpft ihr in die Rolle von Travis Touchdown, einem nicht gerade mit positiven Eigenschaften gesegneten Taugenichts, der sich in einer Rangliste von Killern nach oben arbeitet. War Travis' Motivation im ersten Teil noch eine Nummer mit der mysteriösen Sylvie, die für ihn die



Tierisch abgefahren: Wenn ihr euch in einen Tiger verwandelt, haben eure Gegner nichts zu lachen.

Bosskampf: Insgesamt erwarten euch diesmal 15 große Fights, die sehr viel Abwechslung und darüber hinaus auch eine coole Inszenierung bieten.

Coole Mini-Games: Egal ob ihr mit eurer übergewichtigen Katze trainiert, in Retro-Optik Pizza ausliefert oder Kokosnüsse sammelt – die kleinen Nebenjobs machen Laune!

Kämpfe arrangiert, ist es diesmal Rache für den Mord an seinem besten Kumpel Bishop. Und so kommt es, dass Travis, der in der Zwischenzeit zur Legende wurde, wieder aktiv wird und die Killerrangliste von ganz unten – sprich dem 51. Platz – her aufmischt. Schauplatz ist wiederum Santa Destroy, das ihr diesmal aber nicht auf dem Motorrad durchstreifen müsst, um an Kämpfen, Missionen oder Minispielen teilzunehmen. Stattdessen navigiert ihr einfach auf einer Übersichtskarte und erspart euch so die zähe und langweilig umgesetzte Fahrerei, die ihr aus dem Vorgänger kennt. Und noch etwas Grundlegendes hat sich am Gameplay geändert: Musstet ihr zuvor noch ständig Geld verdienen, um zu den Kämpfen zugelassen zu werden, bleibt euch dies im zweiten Teil erspart. Trotzdem lohnt es sich, in den Nebenjobs den Buckel krumm zu machen: Die kleinen Aufgaben werden in cooler – und viel wichtiger: stimmiger! – Retro-Optik präsentiert und machen trotz ihrer Schlichtheit ordentlich Spaß. Das Kämpfen an sich funktioniert weitgehend wie im Vorgänger: Mit den Buttons steuert ihr das Schwert oder andere Angriffe, durch Bewegungen in Quicktime-Manier führt ihr Spezial-Attacken aus und mit gefüllter Energieleiste wechselt ihr in einen Speed-Modus oder verwandelt euch im Berserker-Modus gar in einen sehr effektiv zubeißenden Tiger!

Spektakuläre Boss-Kämpfe

Das Highlight sind wie zuvor die Kämpfe gegen die sehr abwechslungsreichen und größtenteils super inszenierten Boss-Gegner, von denen euch diesmal 15 bevorstehen. Los geht's noch recht gediegen mit einem Fight gegen die Nummer 51 der Rangliste auf einem Hochhausdach, danach wird's immer abgefahrener. So tretet ihr in einem großen Kampfroboter gegen ein Monster, bestehend aus 25 Cheerleadern, an, das von einem irren Football-Spieler gesteuert wird. Oder ein mit einem Flammenwerfer bewaffneter Hip-Hopper, der euch zur Begrüßung erst mal zwei Groupies in die Klinge eures Elektroschwertes schleudert. Oder ein Roboter, der vom Hirn eines Killers aus dem ersten Teil gesteuert wird. Oder einen an Revolver Ocelot aus **Metal Gear** erinnernden, in die Jahre gekommenen Auftragsmörder, der euch in seinem riesigen Tresor mit einem großkalibrigen Revolver jagt. Mehr möchten wir euch noch nicht verraten, doch die von uns gespielten Boss-Fights bieten enormen Spaß, Abwechslung und sind super inszeniert. Die Gewaltdarstellung in den Kämpfen ist ziemlich heftig, wird aber durch den Humor sowie die Tatsache, dass das Spiel sich selbst nicht allzu ernst nimmt, etwas abgemildert. Unterm Strich resultiert das in einem stilvollen, abwechslungsreichen und völlig durchgeknallten Spielerlebnis, das zu Recht nur für erwachsene Spieler geeignet ist. Inwiefern die deutsche Fassung wie beim Vorgänger entschärft sein wird, konnten wir bislang nicht in Erfahrung bringen – spätestens im Test in der nächsten Ausgabe wissen wir mehr. ■

MEINUNG ● THOMAS EDER

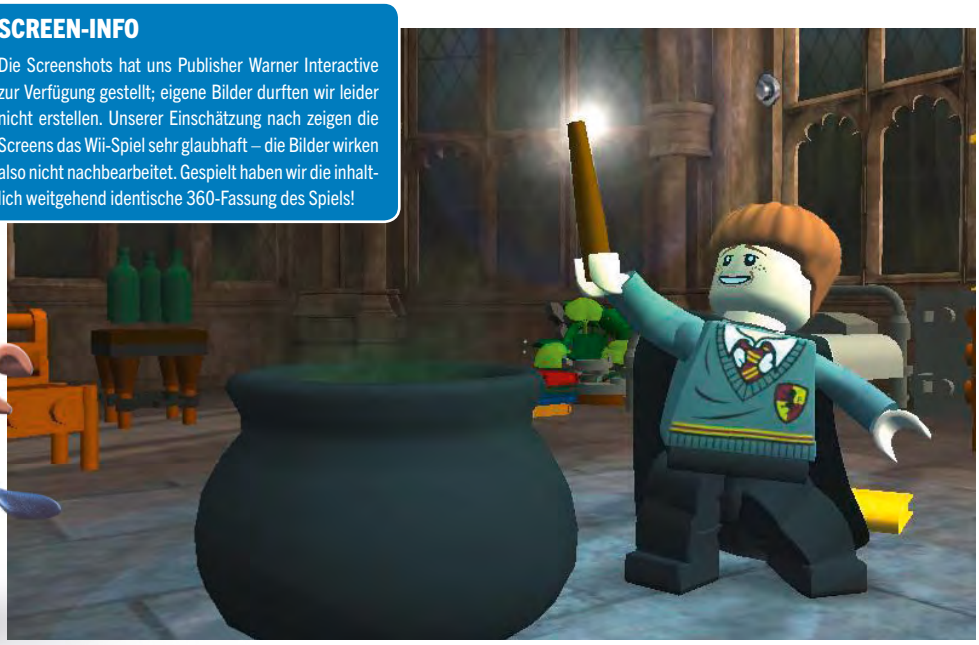
„Ein Tarantino-Streifen zum Selberspielen!"

Ich bin kein Fan übertrieben brutaler Spiele. Es stört mich auch nicht, ein entschärftes Spiel zu zocken, denn Gewaltdarstellung hat für mich nichts mit Spielspaß zu tun. Das übertriebene Gemetzel in **No More Heroes 2** allerdings passt zur Story, zu den schrägen Charakteren und zum Gesamtstil des Spiels. Dieses gefällt mir im Hinblick aufs Gameplay sogar noch besser als der Vorgänger, da einige Kritikpunkte vorbildlich behoben wurden. Ein kleines Kunstwerk, das wie ein Tarantino-Film zum Selberspielen ist – und genau deswegen nicht in Kinderhände gehört!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Screenshots hat uns Publisher Warner Interactive zur Verfügung gestellt; eigene Bilder durften wir leider nicht erstellen. Unserer Einschätzung nach zeigen die Screens das Wii-Spiel sehr glaubhaft – die Bilder wirken also nicht nachbearbeitet. Gespielt haben wir die inhaltlich weitgehend identische 360-Fassung des Spiels!



Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Traveller's Tales | **Hersteller:** Warner Interactive | **Termin:** Mai 2010

LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 1-4

Text | Thomas Eder

Für Fans des smarten Zauberlehrlings wird ein Traum wahr!

Star Wars, **Indiana Jones**, **Batman** – all diese bekannten Marken hatten bereits die Ehre, ein Spiel mit Lego-Charakteren spendiert zu bekommen. Besonders erfreulich: Die Lego-Games aus dem Entwicklerstudio Traveller's Tales bieten nicht nur tolle Lizenzen, sondern sind auch spielerisch allererste Sahne! Das hat wohl auch die Firma Lego erkannt und den Vertrag zur Entwicklung weiterer Games bis ins Jahr 2016 verlängert. Und neuerdings haben auch Harry-Potter-Fans allen Grund zur Freude, denn der smarte Zauberschüler und seine Freunde sind die Stars des nächsten Lego-Spiels für Wii und DS!

Back to school!

Die Jahre 1-4 umfasst Harrys Erlebnisse aus den Büchern **Harry Potter und der Stein der Weisen**, **Harry Potter und die Kammer des Schreckens**, **Harry Potter und der Gefangene von Askaban** und **Harry Potter und der Feuerkelch** – dass die übrigen Bände in einer Fortsetzung ebenfalls versoftet werden, ist naheliegend. **Die Jahre 1-4** handelt von den ersten vier Jahren des Zauberlehrlings an der Zauberschule Hogwarts, in denen ihr euch vom blutigen Anfänger bis zum jugendlichen Zauberprofi entwickelt und dabei Harrys Abenteuer aus seiner Schulzeit nachspielt. Dementsprechend entwickeln sich die Fähigkeiten des Zauberschülers erst im Verlauf des Spiels und ihr müsst euch anfangs nur mit schwachen und wenig spektakulären Tricks zufriedengeben. Doch halb so wild – wie in den anderen Lego-Spielen seid ihr stets mit Gefährten (insgesamt über 100!) unterwegs, die ebenfalls über verschiedene (via Analog-Stick wechselbare) Fähigkeiten verfügen.

K(l)eine Überraschungen

Das Gameplay bietet Neuerungen, zum Beispiel bei der Zauber-Auswahl, entspricht aber trotzdem weitgehend dem der anderen Lego-Spiele: Ihr fetzt

Wie in der Buchvorlage: In der Zauberschule Hogwarts erlernt Harry Potter gemeinsam mit seinen Freunden Hermine Granger und Ron Weasley erste Zaubersprüche.

Bastelstunde: Wie aus den anderen Lego-Spielen bekannt, dürft ihr häufig aus versteckten Lego-Steinen Dinge bauen, die euch beim Weiterkommen helfen.

DIE DS-FASSUNG

Lego Harry Potter erscheint auch für unterwegs – genau wie die anderen Lego-Spiele. Die DS-Fassung haben wir noch nicht spielen können. Doch unserer Einschätzung und den Eindrücken von ersten Screenshots nach wird sie den Heimkonsolen-Versionen bis auf wenige Einschränkungen stark ähneln. Gesteuert wird mit dem Stylus und dank einem Koop-Modus können sich auch zwei Spieler gleichzeitig in das Abenteuer stürzen.

Unterrichtsstörung: Bei den ersten Zauberversuchen geht natürlich noch einiges schief, was dank dem herrlichen Lego-Humor einfach super rüberkommt.

Übersichtlich: Die Karte lotst euch stressfrei durch die Levels.

mit verschiedenen Charakteren durch die Spielwelten und habt dabei eine Menge kleiner Rätsel zu lösen und Geheimnisse zu entdecken. Klingt simpel, macht aber wie in den anderen Lego-Spielen schon nach kurzer Zeit süchtig! Und das auch auf Dauer: Mit freigespielten Charakteren und deren neuen Fähigkeiten kehrt ihr in abgeschlossene Levels zurück und könnt euch Zutritt in neue Bereiche verschaffen. Hinsichtlich der Größe der Spielwelt stellt Harrys Lego-Auftritt die **Indy-**, **Star Wars-** und **Batman**-Titel in den Schatten – Hogwarts ist die größte und detailreichste Spielwelt, die bislang ein Lego-Game zu bieten hatte!

Bekannte Stärken

Was die Technik, Atmosphäre und den Mehrspieler-Modus anbelangt, lassen sich die englischen Entwickler nicht lumpen. Die Charaktere und Spielumgebungen sind den Vorbildern aus dem Film nachempfunden – aber eben im liebenswerten und megacharmanten Lego-Look. Der aus den Vorgängern bekannte, grandiose Humor zieht sich auch durch das erste Lego-Potter-Spiel und sorgt für Lacher am laufenden Band. Ein Gag jagt den anderen – ob in den zahlreichen aufwendigen Zwischensequenzen oder im Gameplay selbst!

Gesellige Spielernaturen werden ebenfalls wieder voll auf ihre Kosten kommen: Im Koop-Modus kann jederzeit ein weiterer Spieler einsteigen. Dann teilt sich der Bildschirm wie im letzten Lego-**Indy**, sodass ihr euch auch dann noch frei bewegen könnt, wenn die beiden Spielfiguren sich weit voneinander entfernen. Lediglich online sehen die Wii-Besitzer in die Röhre. Denn auf einen Online-Koop-Modus wie bei der PS3- und Xbox-360-Fassung muss der Nintendo-Fan verzichten. ■

Alle mit an Bord: Neben Harry und seinen Freunden dürft ihr euch auch über 100 verschiedene Charaktere aus dem **Harry Potter**-Universum freuen.

Nervensägen: Nachdem diese kleinen Plagegeister aus dem Käfig gelassen werden, müssen Harry & Co die blaue Rasselbande wieder einfangen.

Teamwork: Wie schon die anderen Lego-Spiele bietet auch der Potter-Ableger einen Koop-Modus, in dem ihr gemeinsam Lord Voldemort das Handwerk legt.

MEINUNG • THOMAS EDER

„Genial einfaches Gameplay!“

Ich mag die Lego-Spiele schon seit Jahren und schätze vor allem deren genial einfaches Gameplay sowie die fantastische Präsentation und die den großen Kino-Vorbildern in nichts nachstehende Atmosphäre. Und all das bietet auch der neueste Ableger **Lego Harry Potter**, wovon wir uns bei einem ausgiebigen Anspielen überzeugten. Wir verteilen kaum Vorschusslorbeeren, aber in diesem Fall und im Hinblick auf die stets gelungenen anderen Lego-Spiele sind wir uns ziemlich sicher, dass dieses Game nicht nur Potter-Fans in seinen Bann ziehen wird.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die hier gezeigten Bilder wurden uns von EA zur Verfügung gestellt. Sie stammen offensichtlich aus der Entwicklungssoftware der Programmierer, denn die Wii könnte niemals derart hoch aufgelöste Grafiken ausgeben. Ein gutes Bild vom Grafikstil und den Charaktermodellen im fertigen Spiel vermitteln sie dennoch.

Genre: Sport | **Entwickler:** EA Canada | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 29. April 2010

FIFA FUSSBALL-WM SÜDAFRIKA 2010

Text | Sebastian Stange

Der Virus Fußball hat wieder einmal die ganze Welt infiziert. Wer den Wettkampf der besten Teams zu Hause nachzocken will, hat nur eine Wahl!

Alle vier Jahre das gleiche Spiel: Die Fußball-Weltmeisterschaft wird ausgetragen und Electronic Arts veröffentlicht das passende Spiel dazu. Das basiert in der Regel auf der neuesten Version der **FIFA**-Reihe, bietet alle Stadien, Mannschaften und ist das einzige Spiel auf dem Markt, mit dem ihr die WM nacherleben könnt.

Alle Stadien und 199 Teams

Die 2010er-Fassung bietet in der Tat all diese Kern-Elemente: Wie bei **FIFA 10** wird auf einen comichaften Grafikstil gesetzt und der Spielverlauf ist arcadelastiger, torreicher und damit unrealistischer als bei klassischen Simulationen. Und natürlich sind alle zehn offiziellen Stadien im Spiel enthalten! Und alle 199 Nationalteams, die in der Qualifikation dabei waren, sind spielbar! Alles wie gehabt also? Nein, nicht ganz!

Erstellt euer Traum-Team!

Die Entwickler haben sich interessante Sondermodi ausgedacht, um das Spiel aufzupeppen. Da wäre etwa die Möglichkeit, das Turnier mit bis zu 32 Spielern nachzustellen, die sich nacheinander abwechseln. Oder ihr zockt on- oder offline ein K.o.-Turnier gegen bis zu drei Freunde. Oder ihr sammelt Auszeichnungen für besondere Leistungen im Spiel. Am vielversprechendsten klingt „Zakumis Dream Team“. Hier stellt euch das Maskottchen der WM – der Leopard Zakumi – verschiedene Herausforderungen, die ihr meistern müsst, während ihr gegen alle 31 qualifizierten Teams spielt. Wer diese Herausforderungen besteht, darf sich Spieler aus der Gegnermannschaft aussuchen und sich dadurch langsam, aber sicher ein Traum-Team zusammenstellen. Ihr könnt es sogar auf eurer Wii-FB speichern! Ein „FIFA 11“ wird das Spiel damit nicht, doch für WM-begeisterte Zocker wird einiges geboten. ■

Der eigenwillige Comic-Look macht das Beste aus der Grafikleistung der Wii-Konsole. Fotorealistisch geht halt einfach nicht.

Wetten, dass ihr im Spiel zur WM viel mehr Tore schießt als die echten Teams? Der actionreiche Spielverlauf macht's möglich!

MEINUNG
SEBASTIAN STANGE

*„Die neue Ausrichtung der **FIFA**-Reihe müsst ihr mögen!“*

Über die neue, actionreiche Ausrichtung der ***FIFA***-Reihe kann man geteilter Meinung sein. Doch wer sich damit anfreunden kann, den dürfte mit der WM-Fassung eine unterhaltsame, toll inszenierte Fußball-Sause erwarten. Vielleicht ist das der ideale Zock für alle, die **FIFA 10** ausgelassen haben? Denn die WM bekommt ihr nur hier als Videospiel!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Jetzt im Handel

Mit Doppel-DVD

Für nur € 3,90

SCREEN-INFO
Die Bilder stammen direkt vom Entwickler 5th Cell und wurden nicht nachträglich geschönt.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** 5th Cell | **Hersteller:** Warner Interactive | **Termin:** Ende 2010

SCRIBBLENAUTS 2

DS

Text | Thomas Eder

Zückt den Stylus und seid kreativ!

Das erste **Scribblenauts** zählte im vergangenen Jahr zu den vielversprechendsten Spielen, die nicht aus dem Hause Nintendo stammten. Am Ende gab's für das spaßige Knobelspiel von der N-ZONE nur eine respektable Wertung von 82 Prozent (N-ZONE-Ausgabe 11/09) – aufgrund von Schwächen bei der Steuerung. Und obwohl es die Wertung nicht ausdrückt, zählte **Scribblenauts** mit seinen neuen Ideen und der spielerischen Freiheit zu den besten DS-Spielen 2009. Kein Wunder, dass kürzlich ein Nachfolger angekündigt wurde, zu dem wir schon eine Menge brandheißer Infos und Bilder für euch bereithalten!

Mehr Rätsel, neue Worte

Das grundlegende Gameplay, in dem der Spieler mit seinem Charakter Maxwell verschiedene Aufgaben löst, bleibt natürlich erhalten. Ihr spielt wie gewohnt in Seitansicht in einem Level, in dem ihr bestimmte Herausforderungen meistern müsst. Diese Aufgaben werden mithilfe von Gegenständen oder Personen gelöst, die ihr herbeizaubert, indem ihr deren Namen auf den Touchscreen schreibt. Stolze 10.000 Begriffe standen euch dabei im ersten Teil zur Auswahl – in der Fortsetzung wird deren Anzahl auf über 20.000 wachsen. Waren es im ersten Teil nur Substantive (also Gegenstände, Personen oder Ähnliches), mit denen ihr Maxwell helfen konntet, stehen euch jetzt auch Adjektive (Eigenschaftswörter) zur Auswahl. In der Praxis sieht das dann wie folgt aus: Während man beispielsweise zuvor noch einen bestimmten Helm brauchte, um die Stimmung von Wesen zu verändern, könnt ihr dies fortan einfach durch das Schreiben von Adjektiven wie „freundlich" oder „wütend" tun. Insgesamt wurde außerdem etwas Action aus dem Gameplay herausgenommen, dafür der Fo-

Grafisch hat sich (bis auf neue Objekte) nur wenig getan, dafür soll die Steuerung um Welten besser als im ersten **Scribblenauts** funktionieren.

In dieser Mission muss Maxwell ein Hochzeitsgeschenk klauen und damit unbemerkt den Polizisten passieren. Eine herbeigeschriebene Tasche ist unserem Dieb hilfreich.

Flugtaxi: Durch den Einsatz passender Adjektive kann sich Maxwell neuerdings verschiedene Lebewesen wie diesen Drachen gefügig machen.

Hier formt ihr ein Team für eine Kolonie, das aus je einem Spezialisten für Nahrung, Regieren und Erziehung besteht. Koch oder Bauer? Egal, Hauptsache Nahrung!

„Die Entwickler sind sehr bemüht, die Schwächen des ersten Teils zu beheben."

kus mehr auf die Rätsel gelegt. Eine gute Entscheidung, denn gerade bei den actionreicheren Aufgaben wurden die Steuerung und gelegentlich sogar die Physik zur Spielspaßbremse. Ein paar Beispiele für Aufgaben, die euch erwarten: Ihr müsst Liebestränke und Heilmittel mischen, einen Werwolf erschaffen, Spion spielen oder euch auf der Launchparty von Maxwells Lieblingsspiel irgendwie ganz nach vorne in die erste Reihe drängeln.

Feinschliff rundum

Und auch im Detail hat sich einiges geändert: Das Par-System, in dem ihr eure Aufgaben mit begrenztem Einsatz von Gegenständen meistern musstet, wurde abgeschafft. Den Entwicklern zufolge hatte diese Vorgabe die Spieler in ihrer Kreativität eingeschränkt. An der Physik wurde insofern gefeilt, dass beispielsweise der Leim und das Seil besser eingesetzt werden können und dass ihr eure Objekte durch einfaches Berühren nicht unfreiwillig durch die Gegend kickt. Darüber hinaus wird die Fortsetzung einen erweiterten Level-Editor mit noch mehr Möglichkeiten zum Basteln eigener Missionen sowie eine Menge optischen Feinschliff bieten.

Wie eingangs erwähnt, war die Steuerung von Maxwell das größte Manko beim ersten **Scribblenauts**. In der Fortsetzung steht euch deshalb neben einer überarbeiteten Stylus-Steuerung noch eine Alternative mit dem Steuerkreuz und dem Stylus zur Auswahl. Dabei lauft und springt ihr mit dem D-Pad, der Stylus wird dazu verwendet, Objekte aufzusammeln und einzusetzen. Neu in beiden Varianten ist, dass ihr Maxwell noch direkter und präziser kontrollieren könnt. Beispielsweise bleibt der Blondschopf sofort stehen, sobald ihr mit dem Stylus den Touchscreen nicht mehr berührt. Dadurch sollen ärgerliche Situationen, in denen die Steuerung wie im ersten Teil für Frust gesorgt hat, vermieden werden. Und auch die oft kritisierte automatische Kameraführung wurde überarbeitet, sodass ihr fortan die Kontrolle darüber habt.

Die Entwickler von 5th Cell haben sich also intensiv mit den Schwächen des ersten Teils beschäftigt und sind sehr bemüht, diese zu beheben und so ein noch besseres Spielerlebnis zu erschaffen. Und wenn ihnen dies so wie angekündigt gelingt, dürfte die Fortsetzung den ersten Teil deutlich übertreffen! ■

Ja ist denn heut' schon Ostern? Anscheinend, denn freiwillig schlüpft Maxwell wohl kaum in deses Hasenkostüm – ein Beispiel für die neuen Begriffe in der Fortsetzung!

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Die Spielidee hat eine Menge neues Potenzial!"

Ich habe den ersten Teil trotz der bekannten Schwächen sehr gemocht und freue mich dementsprechend auf die Fortsetzung. Hoffentlich schaffen es die Entwickler, ihre ambitionierten Vorhaben bei **Scribblenauts 2** auch stimmig umzusetzen. Denn mit ein paar neuen Ideen, einer verbesserten Steuerung und Feinschliff beinhaltet diese Spielidee eine Menge neues Potenzial!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

SOLO-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

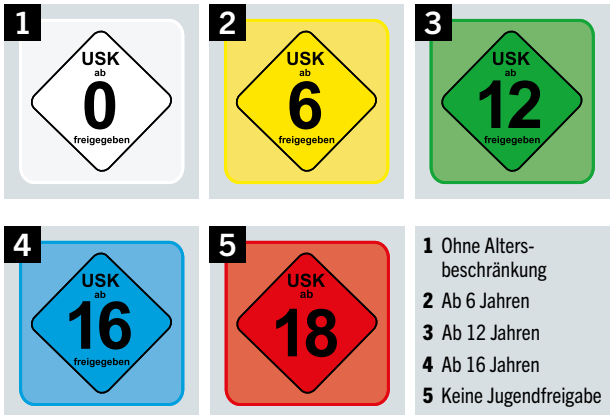
MULTI-HIT

Spiele, die eine Mehrspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau ein Spiel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // träumt …

… vom 3DS: Genial! Jetzt bin ich mächtig gespannt, wie der DS-Nachfolger aussehen wird und was er denn außer 3D noch so alles draufhaben wird!

… von Urlaub: Und leider wird's bei Träumerei bleiben, denn ungünstige Heftabgabe – und Klausuren-Termine sowie eine Diplomarbeit machen einen erholsamen Surf-Urlaub eher unwahrscheinlich.

Christoph Kraus // schürt …

… die Vorfreude: Vor ein paar Wochen durfte ich **Super Mario Galaxy 2** bereits spielen. Leute, ich sage euch: Das Spiel wird großartig. Zwar noch einen Tick geradliniger als der Vorgänger, dafür gespickt mit Ideen, witzigen Aufgaben … und mit Yoshi. Wenn bloß nicht die Fußball-WM wäre!

… den Grill an: G'scheit's Wetter + Steaks + Bratwürste + Holzkohle = läuft!

Sebastian Stange // ist …

… wieder daheim. Endlich. Südafrika war der Wahnsinn und Lesotho eines der eindrucksvollsten Länder, in denen Sebastian jemals war. Nun ist er wieder da. Und nicht mal braun geworden!

… schon wieder Picross-süchtig. Mit ein paar Wochen Verspätung probierte Sebastian **Picross 3D** aus und hängt seitdem an der Nadel. Über 100 gelöste Puzzles in drei Tagen. Das sagt eigentlich alles.

Maik Koch // wartet …

… auf Monster Hunter Tri und freut sich auf das kostenlose Online-Gemetzel. Außerdem liebt er Sega für die Ankündigung von **The Conduit 2** und die neue Prügelorgie **Tournament of Legends** für Wii.

… auf Freundeseinladungen auf www.videogameszone.de. Die neuen Community-Features wie Gruppen, Blogs und Awards besitzen Suchtpotenzial. Also alle mitmachen!

Christian Schönlein // spielt …

… Viewtiful Joe. Für die Flashback-Rubrik unserer Schwesterzeitschrift play³, in der jeden Monat ein alter Titel ausgepackt wird, fiel die Wahl diesmal auf diesen alten Action-Kracher. Das waren noch Zeiten! Coolstes GameCube- und PS2-Spiel EVER!

… endlich Monster Hunter Tri. Es ist da. Und es ist gut. Wie erhofft und erwartet. Ich bin Suchti und steh dazu!

David Mola // entdeckt …

… Picross aufs Neue: Der 3D-Ableger des genialen Knobelspiels rockt ebenso wie der Vorgänger und raubt unserem Pixelschubser neben einer Menge Zeit bestimmt noch den Verstand.

… Musik seiner Jugend wieder. Zur Zeit rotieren die alten Scheiben des französischen Elektro-Pioniers Jean-Michel Jarre in Dauerschleife und bescheren David viele Nostalgiemomente. Waren DAS noch Zeiten!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht zu kurz kommen.

STEPHAN GERNER

Sammelt weiter: Unser Mann für alles rund um Nintendos Sammel-Monsterchen hat auch in diesem Monat wieder einen Leckerbissen für euch parat: Neben dem zweiten Teil der großen **Pokémon**-Komplettlösung dürft ihr euch zudem noch über einen hilfreichen Event-Kalender zu **HeartGold** / **SoulSilver** freuen.

AGNAKTOR

Wurde entdeckt: Herzlichen Glückwunsch: Ihr habt eines der in der aktuellen Ausgabe versteckten Monster unserer großen Monsterjagd gefunden! Nähere Infos dazu und wie ihr die coolen Preise wie einen LCD-TV, Beamer oder **Monster Hunter**-Bundles gewinnen könnt, erfahrt ihr auf Seite 11 der aktuellen N-ZONE.

CHRISTOPH SCHUSTER

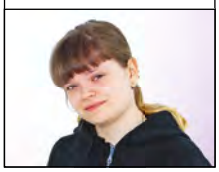
Musiziert: Wer hätte das gedacht? Kollege Schuster, der normalerweise fleißig für unser Schwester-Magazin PC ACTION ballert, offenbart eine ganz neue Seite und wollte unbedingt **Maestro** für den DS testen. Kein Problem, denn ob seine Kollegen aus der PC ACTION ihn damit aufziehen werden, ist ihm herzlich egal.

DAVID MARTIN

Ist im FIFA-Fieber: Bei den Fussi-Sessions mit der Vorabversion des neuen **FIFA**-Arcade-Kicks war Fußball-Fan David ganz vorne mit dabei. Abgesehen davon, dass er die gesamte N-ZONE-Redaktion an die Wand gespielt hat, gab's noch Kostproben seines enormen Fußball-Sachverstands. Wir danken dir von Herzen, David.

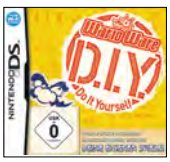
CHRISTINA KALKA

Entdeckt neue Lieblingsspiele: Das **Picross**-Fieber des letzten Monats gerade auskuriert, hängt Christina auch noch nach Abschluss des Tests in **Infinite Space** fest, um endlich den Abspann zu sehen. Nebenbei trägt sie den PokéWalker durch die Redaktion und freut sich, Dratini ab jetzt auch mit zur Arbeit nehmen zu können.



MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

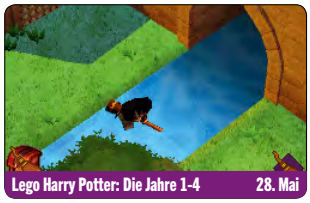
TOP-TITEL / FLOP-TITEL	WARIO WARE: D.I.Y. / GALILEO FAMILY QUIZ	PICROSS 3D / WIMMELBILD-SPIELE	SIN & PUNISHMENT 2 / GALILEO FAMILY QUIZ	MONSTER HUNTER TRI / NARUTO SHIPPUDEN 3
MONSTER HUNTER TRI (Wii) ∅ **WERTUNG: 8,25** Test S. 42	Ob ich mit dieser Serie jemals warm werde, wird sich zeigen. Mein erster Eindruck ist noch relativ verhalten: Monster plätten, Tempel erkunden, mit Leuten plappern – hält bei alledem die Motivation wirklich langfristig? **7**	Zwar ist die Serie nicht wirklich mein Ding, doch das Glänzen in Christians Augen sagt mir: Gutes Spiel. Der riesige Umfang, der Online-Koop-Modus und die monströsen Kreaturen begeistern mich. **8**	Was mich an **Monster Hunter** abschreckt, ist die enorme Spielzeit. Diese ist eigentlich nichts Schlechtes, doch wann soll ich denn dann noch die Vielzahl an anderen coolen Games spielen? **8**	Kollege Christian Schönlein ist überzeugt und ich bin es auch. Endlich erscheint **Monster Hunter** in Deutschland und wir dürfen kostenfrei online schnetzeln. Ich freu mich auf die Monster-Jagd! **10**
SIN & PUNISHMENT 2 (Wii) ∅ **WERTUNG: 8,5** Test S. 48	Für den Nintendo-64-Teil konnte ich mich nicht so recht begeistern. Zu arcadelastig befand ich das Spielprinzip, das sich zu allem Überfluss auch noch oft wiederholte. Doch hier stimmen Steuerung und Technik! **8**	Was für ein großer, großer Spaß. Dieses Ballerspiel bietet simple Arcade-Kost nach alter Schule, überrascht euch aber immer wieder mit cleveren Spielideen und krassen Bosskämpfen. **9**	Ich als Fan klassischer Shoot 'em Ups liebe Spiele der Baller-Spezialisten von Treasure! So auch das zweite **Sin & Punishment**, das momentan zu meinen absoluten Favoriten für die Wii zählt. **9**	Den Vorgänger hab ich leider nie gespielt. Was ich jedoch bislang an Videos und Trailern zu Teil 2 gesehen habe, erfreut mein Action-Herz. Endlich mal wieder ein ordentlicher Shooter im klassischen Stil! **8**
NARUTO SHIPPUDEN 3 (Wii) ∅ **WERTUNG:5,5** Test S. 50	Ich verstehe es nicht, warum so viele Leute nach Videospielen zu **Naruto, Dragon Ball** und **Bleach** fragen. Lest doch lieber die Mangas und lasst die Helden das tun, was sie können: coole Geschichten erleben. **6**	Die Spieleserie mag ich eigentlich ganz gern, denn sie bietet grundsolide Prügelkost und schicke Grafik. Aber von Ableger zu Ableger gibt es für mich einfach zu wenige spielerische Neuerungen. **7**	Auch wenn ich mich sehr gerne virtuell kloppe, mag das neue **Naruto** einfach nicht so recht bei mir zünden – weder spielerisch noch thematisch! Immerhin ist die Technik ganz gut gelungen. **6**	Für Naruto hatte ich leider noch nie etwas übrig. Da kann das Spiel dann auch halbwegs gut spielbar sein – es wird mir trotzdem keinen Spaß bereiten. Dieser Manga-Charakter nervt einfach! **3**
SAKURA WARS (Wii) ∅ **WERTUNG: 5,5** Test S. 52	Bei dieser Mischung aus Actionspiel und interaktivem Roman irritiert mich die Technik: Statt 16:9-Grafik bekomme ich schwarze Balken angezeigt, zudem sind die Animationen oft dürftig. Nix für mich! **5**	Ich liebe das Universum dieses Rollenspiels. Zukunfts-Technik, die mit Dampfmaschinen angetrieben wird? Genial! Mich stören jedoch die langatmige Story und die eher schlichte Technik. **7**	Ein interessantes Spiel, an dem sich die Geister scheiden werden. Mir persönlich gefällt's, aber ich hatte auch schon immer eine Schwäche für „etwas andere" und nicht alltägliche Spielkonzepte. **7**	Japano-Spiele hatte ich in letzter Zeit erst mal genug. Ich bin zwar ein großer Strategiefan, trotzdem werde ich **Sakura Wars** einfach so links liegen lassen. Momentan spiele ich lieber Final Fantasy XIII! **3**
WARIO WARE: DO IT YOURSELF! (DS)  ∅ **WERTUNG: 7,5** Test S. 54	Dieser kreative Minispiel-Baukasten entspricht genau meinem Geschmack. Nennt mich bekloppt, aber in **WarioWare** werde ich mehr Lebenszeit als in **Monster Hunter Tri** investieren. Glatte 10! **10**	Ich zocke zur Entspannung. Zocken ist Freizeit. **Wario Ware D.I.Y.** hingegen ist, wenn man es voll auskosten will, richtiggehend Arbeit. Und das passt mir gar nicht. Ich will zocken und nicht basteln! **6**	Ich will richtig spielen und nicht meine Games erst in mühsamer Fummelarbeit basteln müssen! Trotzdem haben mich die Kreationen des Kollegen Kraus immerhin kurzzeitig amüsiert. **6**	**Wario Ware** ist klasse! Ich mag die flinken Minispiele. Einerseits verursacht das Spiel die totale Reizüberflutung, andererseits mag ich die fordernden Elemente und die Möglichkeit, selbst zu basteln! **8**
YU-GI-OH! WC 2010 (DS) ∅ **WERTUNG: 4,7** Test S. 56	Hier könnte genauso gut ein Auszug aus einem Schauspiel von Friedrich Schiller stehen. Oder die dritte binomische Formel. Kurz und knapp: Ich habe keinen blassen Dunst, worüber ich schreiben soll. **?**	Sammelkarten-Spiele. Wer sich einmal drauf einlässt, scheint seinen Spaß zu haben. Aber ich mag das Konzept einfach nicht. Sammelkarten als Kartenspiel? Gern. Aber als Videogame? Wozu das denn? **3**	Wer hätte gedacht, dass ich auf meine alten Tage noch mit Sammelkarten-Spielen warm werde? Aber mit seinem gigantischen Umfang und dem spaßigen Gameplay lässt mir das neue **Yu-Gi-Oh!** keine Wahl. **8**	Folgendes möchte ich kurz loswerden: Nein, danke, ich spiele kein **Pokémon**, kein **Naruto** und auch kein **Yu-Gi-Oh!** Das ist aber kein Problem, denn alle Fans werden sich das Spiel sowieso kaufen. **3**

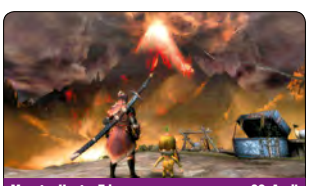
Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii und den DS.**

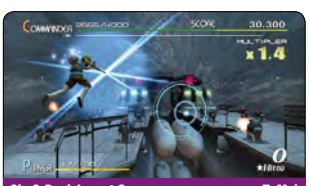
Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
APRIL		
Astroboy	Namco Bandai	30. April I 2010
Crazy Quiz – Are You Crazy Enough?	Playtainment	April I 2010
CID the Dummy	F + F	15. April I 2010
FIFA Fußball Weltmeisterschaft Südafrika 2010	Electronic Arts	30. April I 2010
Fit for Fun	Namco Bandai	30. April I 2010
K11 – Kommissare im Einsatz	SevenOne Intermedia	09. April I 2010
Monster Hunter Tri	Nintendo	23. April I 2010
Mr. T: The Game	Zoot Fly	28. April I 2010
My Body Coach	BigBen Interactive	30. April I 2010
Naruto Shippuden: Clash of a Ninja Revolution 3	Nintendo	09. April I 2010
Rune Factory Frontier	Rising Star Games	02. April I 2010
Sakura Wars: So Long, My Love	Flashpoint	09. April I 2010
Titanic Mystery	Purple Hills	02. April I 2010
MAI		
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner Interactive	28. Mai I 2010
No More Heroes 2	Rising Star Games	28. Mai I 2010
Sin & Punishment 2: Successors of the Skies	Nintendo	7. Mai I 2010
Tournament of Legends	High Voltage	Mai I 2010
JUNI		
Super Mario Galaxy 2	Nintendo	11. Juni I 2010
Toy Story 3 – Das Videospiel	Disney Interactive	15. Juni I 2010
Vacation Isle: Beach Party	Warner Interactive	Juni I 2010
2010		
Alter Ego	Bit Composer Games	2010
Batman: The Brave and the Bold	Warner Interactive	2010
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	2010
Disney Micky Epic	Disney Interactive	2010
Gormiti: The Lords of Nature return	Konami	2010
Green Day: Rock Band	Electronic Arts	2010
Guilty Gear XX Accent Core	Headup Games	2010
Hitman 5	Noch nicht bekannt	2010
Iron Man 2	Sega	2010
Metroid: Other M	Nintendo	2010
Monado	Nintendo	2010
Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Ubisoft	2010
Rock Band: Pearl Jam Live	Electronic Arts	2010
Scene It? Twilight	Konami	2010
Sengoku BASARA Samurai Heroes	Capcom	2010
Sherlock Holmes	Focus Home Interactive	2010
Fling Smash	Nintendo	2010
Tales of Graces	Namco Bandai	2010
The Four Warriors of Light	Square Enix	2010
The Grinder	High Voltage	2010
The Kore Gang	Snap Dragon	2010
The Last Story	Nintendo	2010
The Tower of Shadow	Konami	2010
Tiger Woods PGA Tour 11	Electronic Arts	2010
TrackMania	Deep Silver	2010
Trauma Team	Nintendo	2010
Zelda	Nintendo	2010

Wario Ware: Do it Yourself 30. April


Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4 28. Mai


Monster Hunter Tri 23. April



Sin & Punishment 2 7. Mai

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
APRIL		
Brico Party: Werde Heimwerker-König	NBG	29. April I 2010
Disney Jonas	Disney	15. April I 2010
Cookie Shop	NBG	29. April I 2010
Fit for Fun	Namco Bandai	30. April I 2010
Florist Shop DS	Astragon	23. April I 2010
Girls only	Flashpoint	05. April I 2010
Iron Man 2	Sega	23. April I 2010
K11: Komissare im Einsatz	SevenOne Intermedia	09. April I 2010
Musik für Kids	dtp	April I 2010
Puzzle GEO	Tivola	14. April I 2010
Splash – Mind.Body.Soul.	NBG	22. April I 2010
WarioWare - Do it Yourself	Nintendo	30. April I 2010
MAI		
All Star Fußball	F + F	17. Mai I 2010
Casual Mania	Purple Hills	21. Mai I 2010
Emergency Rescue	NBG	06. Mail I 2010
Farm Frenzy: Der verrückte Bauernhof	City Interacrtive	30. Mai I 2010
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner Interactive	28. Mai I 2010
JUNI		
Cornelsen Englisch Training Kl 5 + 6	HMH	30. Juni I 2010
Das goldene Amulett des Pharao	Tivola	25. Juni I 2010
Playmobil Ritter Helden in Rüstung	HMH	30. Juni I 2010
2010		
Aliens: Colonial Marines	Sega	2010
Batman: The Brave and the Bold	Warner Interactive	2010
Beat City	THQ	2010
Become a famous Model	Global Producers	2010
Blue Dragon: Awakened Shadow	Namco Bandai	2010
Casual Mania	Easy Interactive	2010
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	2010
Digimon Story: Lost Evolution	Namco Bandai	2010
Dragon Ball: Origins 2	Namco Bandai	2010
Dragon Quest VI	Square Enix	2010
Duke Nukem: Critical Mass	Deep Silver	2010
Estpolis: The Lands Cursed by the Gods	Square Enix	2010
Four Elements	Astragon	2010
Ghost Trick (Arbeitstitel)	Capcom	2010
Golden Sun DS	Nintendo	2010
Gormiti: The Lords of Nature Return	Konami	2010
Okamiden	Capcom	2010
Phantasy Star Portable 2	Sega	2010
Professor Layton und die letzte Zeitreise	Nintendo	2010
Puzzle Quest 2	D3 Publisher	2010
Runaway: A Twist of Fate	Focus Home Interactive	2010
Sherlock Holmes	Focus Home Interactive	2010
Shin Megami Tensei: Strange Journey	Atlus	2010
Sunny Munroe	Disney	2010
The Four Warriors of Light	Square Enix	2010
TNA iMPACT! Cross the Line	Southpeak Interactive	2010
TrackMania 2	Focus Home Interactive	2010

Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder weil keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser vollständiger Marktüberblick stellt die Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den farbig markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Test S. 50	09.04	Naruto Shippuden: Clash of a Ninja Revolution 3	Nintendo
Test S. 52	09.04	Sakura Wars: So long my Love	Flashpoint
	15.04	K 11 – Kommissare im Einsatz	SevenOne Intermedia
	15.04.	CID the Dummy	F + F
Test S. 42	23.04.	Monster Hunter Tri	Nintendo
	30.04.	Astroboy	Namco Bandai
Vorschau S. 32	30.04	FIFA Fußball WM Südafrika 2010	Electronic Arts
	30.04	Fit for Fun	Namco Bandai
	30.04	My Body Coach	BigBen Interactive
	30.04	Sam & Max: Season 2	Namco Bandai
Test S. 46	07.05	Sin & Punishment 2	Nintendo
Vorschau S. 28	28.05	No More Heroes 2	Rising Star Games

15.04. K11 – KOMMISSARE IM EINSATZ

HERSTELLER: SEVENONE INTERMEDIA /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Skandal! Das Spiel zur gleichnamigen Sat.1-Serie hat sich kurzfristig auf Anfang April verschoben. Wenn ihr diese Ausgabe der N-ZONE in den Händen haltet, wird es Gott sei Dank schon erhältlich sein und Fans der Serie können endlich auch auf der Wii und dem DS mehr oder weniger spannende Fälle lösen.

15.04. CID THE DUMMY

HERSTELLER: F + F /// GENRE: ACTION

Cid ist ein Crashtest-Dummy, also eine dieser niedlichen Puppen, die für Unfalltests herhalten müssen. Auf der Suche nach seinem Mädel muss er eine Menge Gegner unschädlich machen, wofür ihm eine Reihe Attacken und Spezial-Tricks zur Verfügung stehen. Klingt alles ganz interessant, doch warten wir lieber erst mal auf's fertige Spiel ...

30.04. ASTROBOY

HERSTELLER: NAMCO BANDAI /// GENRE: ACTION

Bei **Astro Boy** handelt es sich um die Versoftung eines japanischen Mangas aus den 50er- und 60er-Jahren. Das Gameplay des Spiels ist zweigeteilt: Ihr kloppt euch entweder durch Gegnerhorden voran oder ihr ballert euch in klassischer 2D-Shooter-Manier den Weg frei. Ob dies allerdings zur Spielspaßgranate reicht, verraten wir euch in der nächsten Ausgabe.

30.04. FIT FOR FUN

HERSTELLER: NAMCO BANDAI /// GENRE: ANWENDUNG

Jetzt lässt auch Namco Bandai eure Pfunde purzeln! Ihr könnt euch eigene Trainingsprogramme aus über 70 verschiedenen Übungen zusammenstellen und dabei Schwerpunkte wie Body Shaping, Kraft, Ausdauer oder Fun setzen. Letzteres ist für uns Gamer interessant, da uns hier eine Reihe Minispiele wie Badminton oder Rodeln erwarten.

30.04 MY BODY COACH

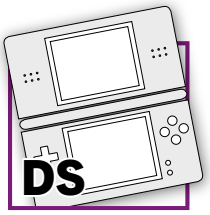
HERSTELLER: KOCH MEDIA /// GENRE: ANWENDUNG

Und noch ein Fitness-Spiel für die Wii – diesmal sogar mit beiliegender Hardware in Form von zwei Hanteln. Ansonsten bietet die Anwendung das, was man auch von der Konkurrenz kennt: Eine Vielzahl an Übungen, die Möglichkeit, sich daraus Trainingsprogramme mit verschiedenen Zielen zu erstellen und einen Ernährungswegweiser.

30.04. SAM & MAX – SEASON 2

HERSTELLER: NAMCO BANDAI /// GENRE: ADVENTURE

Nicht zu Unrecht befürchten wir, dass auch dem zweiten Teil die Technik wieder einen Strich durch die Rechnung machen könnte. Denn was Humor und Atmosphäre anbelangt, gab's an der ersten Season des klassischen Point&Click-Adventures nichts auszusetzen – lange Ladezeiten und widerliche Ruckler machten eine tolle Wertung jedoch unmöglich. Bleibt zu hoffen, dass die Fortsetzung besser umgesetzt wurde!



DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auch der DS glänzt mit einem enorm großen Spieleangebot. Bei der Fülle an Games kann man aber schon mal leicht den Überblick verlieren. Damit das nicht passiert, präsentieren wir euch auf dieser Seite interessante, kuriose oder abgedrehte Titel, die im Laufe des Monats auf die zwei Bildschirme kommen. Zu den markierten Spielen findet ihr Artikel im aktuellen Heft.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
23.04.	Florist Shop DS	Astragon
29.04.	Cookie Shop	NBG
29.04	Brico Party: Werde Heimwerker-König	NBG
30.04	Fit for Fun	Namco Bandai
30.04.	Iron Man 2	Sega
30.04	Wario Ware: Do it Yourself	Nintendo
06.05.	Emergency Rescue	NBG
17.05	All Star Fußball	F + F
21.05.	Casual Mania	Flashpoint
21.05.	Rooms: The Main Building	Nintendo

Test S. 54

29.04. COOKIE SHOP

HERSTELLER: NBG I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Wer von **Cooking Mama** noch nicht genug hat, bekommt jetzt die volle Dröhnung Kochen, Backen und Styling geboten: **Cookie Shop** verspricht 200 Rezepte, die man in 45 Minispielen zubereitet, darüber hinaus 50 Klamotten, die man seiner Spielfigur überziehen kann. Allerdings bezweifeln wir, dass sich das spielerisch simple Bäckerei-Manager-Spielchen an die Leute richtet, die normalerweise die N-ZONE lesen.

21.05. CASUAL MANIA

HERSTELLER: BLUE HILL I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Wer nicht schon im Besitz eines Dutzends vergleichbarer Spielesammlungen ist, bekommt mit **Casual Mania** das geboten, was der Titel verspricht: Unterhaltung für Gelegenheitsspieler. Mehr nicht, aber auch nicht weniger. Die vier Spielvarianten umfassen eine Wimmelbildsuche, ein Edelstein-Sortier-Puzzle, ein Kugelschnips-Spiel (im Bild gezeigt) sowie einen simplen Schönheitssalon-Manager.

23.04 FLORIST SHOP DS

HERSTELLER: ASTRAGON I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Es lässt sich zwar darüber streiten, ob es ein weiteres Geschicklichkeitsspiel mit Blöcken, die sich bei korrekter Anordnung auflösen, gebraucht hätte, aber sei's drum. **Florist Shop** bietet immerhin ein sympathisches Drumherum. Ziel ist es, den Blumenladen einer jungen Floristin in ein Pflanzenparadies zu verwandeln. Das macht man, indem man Blumen mit dem Touchpen sortiert, Werkzeuge wie Gartenscheren oder Sicheln verwendet.

06.05. EMERGENCY RESCUE

HERSTELLER: NBG /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Wer einen Erste-Hilfe-Kurs absolviert hat, dürfte mit dem Spielprinzip von **Emergency Rescue** vertraut sein: Es geht darum, Leben zu retten – mit allem, was dazugehört. Ihr bewegt also den Touchpen mit ruhiger Hand über den Bildschirm, um den Puls verletzter Passanten zu fühlen, Wiederbelebungen durchzuführen oder Wunden zu behandeln. Der Hersteller verspricht zudem eine „dramatische Story, inspiriert von Serien wie **Dr. House** und **Grey's Anatomy**".

30.04. IRON MAN 2

HERSTELLER: SEGA I GENRE: ACTION

Der Kinostart von **Iron Man 2** steht zwar erst am 6. Mai 2010 bevor, aber Sega bringt das passende DS-Spiel schon vorher in den Handel. Wir erwarten ein routiniertes Actionspiel mit obligatorischer Touchscreen-Unterstützung. Die Entwickler versprechen übrigens eine Handlung, die sich stark vom zweiten Kinofilm unterscheidet. Den Widerling Crimson Dynamo bekämpft Iron Man beispielsweise nur im Spiel, nicht aber auf der großen Leinwand.

21.05. ROOMS: THE MAIN BUILDING

HERSTELLER: NINTENDO I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Ein Spiel, dessen einziger Inhalt das Lösen von Schiebepuzzles ist – kann das überhaupt Spaß machen? Wir finden die Machart von **Rooms: The Main Building** recht hochwertig. Denn während der Spieler die 100 vertrackten Rätsel löst, bewegt sich die Spielfigur innerhalb der Steinelemente vorwärts zum Ziel. Ein korrekt angeordneter Block legt beispielsweise eine Leiter frei, die das Männchen zum Hinaufklettern nutzen kann.

Wii

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

SOLO HIT N-ZONE

MULTI HIT N-ZONE

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 23. April 2010

MONSTER HUNTER TRI

Text | Christian Schönlein

Ist es ein Rollenspiel? Ist es eine Jagdsimulation? Oder ein Action-Adventure im prähistorischen Gewand? In jedem Fall ist es ein absolut monströses Spiel!

FAQs

Monster Hunter? Ist das nicht dieses Online-Rollenspiel?
Jein. Es ist schwer, **Monster Hunter** einem Genre zuzuordnen. Ein reines Rollenspiel ist es ganz sicher nicht, denn eure (selbst erstellte) Figur erstarkt nicht durch Levelanstiege. Außerdem ist der Online-Modus nur für bis zu vier Jäger gedacht, die Spielergruppen sind also kleiner als in MMORPGs. Und auch wenn der Online-Modus das zentrale Spiel-Element darstellt, so ist eine Netzwerkverbindung nicht notwendig, um zu zocken. Neben den Online-Schlachten gibt es nämlich einen vollwertigen Einzelspieler-Modus, der aufgrund des gesenkten Schwierigkeitsgrades einsteigerfreundlicher ausfällt als in den Vorgängern. Taktisches Gespür und ein Faible für Sammelwahn sind aber online wie offline notwendig.

Was ist die Hauptmotivation? Gibt es eine Geschichte?
Die Geschichte, wenn man sie denn so nennen will, ist ganz schön oberflächlich. Ein Dorf wird von einem Monster geplagt und deswegen muss sich ein Monsterjäger drum kümmern. Fortgesponnen wird dieses thematische Grundgerüst zu keinem Zeitpunkt. Die Hauptmotivation liegt im Sammel- und Individualisierungswahn: Monster ausnehmen, Waffen verbessern, Rüstungen herstellen. Die verschiedenen Ausrüstungsgegenstände werden optisch dargestellt und sehen allesamt sehr cool aus. Sich in seiner Jägerpracht online zu zeigen, macht einen großen Teil des Reizes aus. Ein weit hergeholter, aber passender Vergleich: Auch einen Pokédex zu komplettieren ist unglaublich reizvoll, trägt aber nicht zur oberflächlichen Geschichte bei.

Was kostet das Online-Spiel?
In Japan ist **Monster Hunter** ein unglaublich populäres Phänomen. Erscheint ein neuer Spieltitel, kurbelt der sogar Hardware-Verkäufe an. Kein Wunder also, dass die Fans aus Fernost fürs Online-Spiel zur Kasse gebeten werden – und den monatlichen Obolus auch noch ohne Murren abdrücken! In Europa ist die Fanszene allerdings noch nicht so groß. Ein Spiele-Abo wäre hierzulande kontraproduktiv und würde der Popularität wohl eher schaden. Deswegen bietet Nintendo das Online-Spiel in Europa gratis an! Obwohl Nintendo somit laufende Einnahmen entgehen, scheinen die Server sehr gut gepflegt. Bei unseren Online-Jagden waren sie sehr stabil; Lags, also stockende Bilddarstellung aufgrund schlechter Verbindung, gab es keine.

Und wie viel Zeit muss ich in das Spiel investieren?
Monster Hunter mag zwar kein echtes Online-Rollenspiel sein, aber letztendlich könnt ihr ähnlich viel Zeit in das Spiel investieren. Will heißen: Die Monsterhatz bietet genug Material, euch bis zum Sankt-Nimmerleins-Tag bei Laune zu halten. Ihr MÜSST sogar viel Zeit investieren, damit ihr einen Zugang zur Spielwelt findet. Bis ihr eine halbwegs brauchbare Ausrüstung beisammenhabt und erstmals richtig große Monster aufs Korn nehmt, vergehen gut und gerne 20 Stunden. Der Autor dieser Zeilen hat sogar bereits über 300 Stunden in den PSP-Vorgänger gesteckt und bis heute nicht den Drachen Lao Shan Lung, eines der größten Ungetüme der Spielwelt, in die Knie gezwungen – und ist trotzdem noch motiviert, es irgendwann zu schaffen!

Wie sieht das Spiel aus? Wieso habt ihr keine eigenen Screenshots gemacht?
Nintendo bat uns, weder eigene Bilder noch eigene Videos anzufertigen. Bei **Monster Hunter Tri** handelt es sich um einen großen Hoffnungsträger. In Sachen Berichterstattung will man da nichts dem Zufall überlassen – oder der Willkür der Tester. In der Vergangenheit gab es immer wieder Reviews, in denen **Monster Hunter**-Titel nach viel zu kurzer Spielzeit mit vernichtenden Wertungen abgewatscht wurden. Zu schwer, zu zäh, zu kompliziert, so lautete das Urteil. Untermalt wurde dies dann mit Bildern aus den ersten fünf Spielstunden. Das wird dem Spiel nicht gerecht. Zumindest sind die hier gezeigten Screenshots ungeschönt und stellen das Spiel in seiner tatsächlichen Grafikpracht dar. **Monster Hunter Tri** ist einer der hübschesten Wii-Titel!

MEHRSPIELER-MODI

Monster Hunter Tri kann zwar alleine gespielt werden, richtig spannend und taktisch anspruchsvoll sind die Quests aber in einer Gruppe von bis zu vier Spielern. Als Online-Lobby dient dabei eine Hafenstadt, die eine größere Variante der Einzelspieler-Zentrale Moga darstellt. Bei unseren Online-Sessions waren die Server sehr stabil und das Spiel stets ohne Lag – also ohne Ruckler aufgrund schlechter Verbindungsqualität. Fairerweise müssen wir aber darauf hinweisen, dass zu diesem Zeitpunkt auch noch nicht viel los war und sich nur einige Tester und Nintendo-Angestellte online herumtrieben. Wie stabil die Server tatsächlich sind, wird erst ein Praxistest nach dem Verkaufsstart zeigen.
In Kontakt mit euren Jägerfreunden bleibt ihr auf viererlei Arten: Jeder Spieler hat eine virtuelle Visitenkarte, die man mit anderen Zockern austauscht. Mit einem Klick auf eine solche Visitenkarte im Menü tretet ihr direkt mit dem jeweiligen Spieler in Verbindung. Dann kommuniziert ihr über WiiSpeak. Wer hingegen auf WiiSpeak verzichtet, kann auch mit einer herkömmlichen USB-Tastatur Nachrichten an seine Mitspieler verschicken. Und wer nicht mal eine Tastatur zur Verfügung hat, der wählt mit dem Controller einfach vorgefertigte Textbefehle aus dem Menü, um nach Hilfe zu rufen oder Jägerkollegen auf einen bestimmten Bereich aufmerksam zu machen.
Erstmals in der Geschichte der Serie gibt es außerdem einen Splitscreen-Modus für zwei Spieler. Hier geht ihr allerdings nicht die Aufgaben aus dem Hauptspiel an, sondern zieht in eine Arena, in der ihr direkt auf eines der zahlreichen Monster stoßt. Das ist eine tolle Gelegenheit, die Kampfmuster der Monster zu erlernen und den Ernstfall zu proben, ohne zuvor die Jäger-Routinen zu durchlaufen (siehe nächste Seite). Wahlweise stehen dafür vorgefertigte Charaktere bereit oder ihr importiert euren im Hauptspiel herangezüchteten Recken.

DER SPIELFLUSS

Quest besorgen

In Moga, der Stadt, in der ihr euren Alltag verbringt, findet ihr eine Vielzahl von Jägergesuchen. Stadtbewohner wollen, dass ihr ein Monster erlegt oder ihnen bestimmte Gegenstände besorgt. In der Jägergilde sind solche Aufgaben nach Schwierigkeitsgrad sortiert. Moga dient aber nicht nur als Hauptquartier: In der Stadt befindet sich zum Beispiel auch eine Farm, auf der ihr zwischen den Quests Früchte, Pilze und Kräuter anbaut. Dabei helfen euch die Felynes, katzenartige Kreaturen, die zudem ausgezeichnete Köche sind! Deswegen findet ihr sie auch in der Kantine, wo sie euch durch feine Mahlzeiten Stärkeboni für das nächste Abenteuer bescheren. Oder aber ihr geht ohne gesetztes Ziel oder Zeitdruck in die Wälder von Moga, um dort nach Erzen zu schürfen und andere Materialien zu sammeln. Dafür erhaltet ihr auch Rohstoffpunkte, mit denen ihr Nebenaufgaben von einer Liste abhakt.

Auf Jagd gehen

Ist eine Mission angenommen, reist ihr direkt in eine der zahlreichen Spielumgebungen. Je nachdem, um welche Art Aufgabe es sich handelt, ist eine andere Ausrüstung zu empfehlen. In heißen Wüstenumgebungen solltet ihr Erfrischungsgetränke parat haben. Geht es auf Tauchkurs, sind Sauerstoffbeutel zu empfehlen. Das Spiel unterstützt euch insofern, als dass es zu Beginn jeder Mission eine Kiste gibt, in der absolut unerlässliche Gegenstände für den jeweiligen Auftrag hinterlegt sind. Geht ihr alleine auf Jagd, könnt ihr euch außerdem von einem Chacha unterstützen lassen, neben den Felynes eine weitere euch freundlich gesinnte Rasse.

Spannend: Ihr rennt nicht einfach in den Dschungel und verkloppt Monster. Was ein echter Jäger sein will, der muss seine Beute erst mal … genau: jagen! Ihr spürt Kreaturen auf, verfolgt sie, markiert sie mit Farbbomben, damit ihr sie später schneller wiederfindet, legt ihnen Fallen und spielt die Viecher sogar gegeneinander aus. In einer Mission standen wir nicht nur einem Drachen gegenüber, sondern mussten uns auch mit sage und schreibe sieben kleineren, raptorenähnlichen Wesen herumschlagen. Nachdem wir dem Drachen aber den Schwanz abgeschlagen hatten, tobte der so sehr herum, dass er die kleineren Monster zunächst in blinder Wut platt trampelte. Später begann er sogar, sie selber zu jagen, um sich durch eine ordentliche Mahlzeit wieder etwas aufzupäppeln. Die Gegner-KI ist die bislang ausgereifteste der Serie und hält toll die Waage zwischen flexiblen Aktionen und vorgefertigten Angriffsmustern, die ihr erlernen und durchschauen müsst.

Handwerken

Der wahrscheinlich wichtigste Schritt in **Monster Hunter**. Während der Jagd findet ihr Gegenstände und nehmt erlegte Gegner aus. Außerdem erhaltet ihr auch etliche Bonus-Items als Belohnung für eine erfolgreich absolvierte Quest. Mit diesen Gegenständen werkelt ihr an eurer Ausrüstung. Ihr erstellt Waffen und Rüstungen, verbessert bereits vorhandenes Equipment oder kombiniert Items, um Heilmittel, Unterstützungsgegenstände und sogar Munition für Fernkampfwaffen herzustellen. Das ist absolut zentral, denn die Stärke eures Charakters richtet sich nach eurer Ausrüstung. Eure Figuren steigen also nicht – wie in einem klassischen Rollenspiel – im Level auf, um zu erstarken. Deswegen werdet ihr auch bereits gespielte Aufgaben immer wieder mal angehen, um noch mehr benötigte Items zu finden.

KOMPLEX ODER KOMPLIZIERT?

Monster Hunter ist ein irre komplexes Spiel! Die Vorgänger erschlugen Neueinsteiger trotz ausführlicher Tutorials mit einer Vielzahl an Waffen, Taktiken und vor allem einer steilen Lern- und Schwierigkeitskurve. Für das Wii-Debüt wurden die ersten Spielstunden entschlackt. Obwohl es jetzt neben den Hauptmissionen auch Nebenquests gibt, ist der Einstieg verständlicher und die Monster sind weitaus leichter zu besiegen. Außerdem erleichtern zahlreiche Shortcuts, mit denen ihr zum Beispiel Items direkt in Vorratskisten ablegt, anstatt sie hin und her zu schleppen, die Menü-Navigation. Das bedeutet aber auch: Bis euch die Bewohner von Moga auf erste echte Jagdquests schicken, vergeht viel Zeit. Wer die Vorgänger gespielt hat, kennt das Prozedere und langweilt sich in dieser Zeit. Und obwohl Neueinsteiger langsam an den Spielfluss herangeführt werden, erfordert zumindest die zugekleisterte Tastenbelegung Etliches an Einspielzeit. Auch wenn der Einstieg besser ausfällt als in bisherigen Teilen, könnte er für Serienneulinge noch zugänglicher, für Veteranen hingegen etwas straffer sein. Das ist Meckern auf hohem Niveau, aber hier wird zugunsten eines Mittelweges keine spezielle Spielergruppe an die Hand genommen. Ach ja … auch wenn der Einstieg leichter ist, zieht der Schwierigkeitsgrad später ordentlich an. Vor allem Einzelspieler werden mehr als einmal an einer Quest scheitern.

NEBENMISSIONEN

Nebentätigkeiten gab es in **Monster Hunter** schon immer. Etliche Mini-Games wurden aus den Vorgängern übernommen. In einer Kantine stellt ihr euch Menüs zusammen, die euch dann Boni für die nächste Mission geben. Auf einer Farm baut ihr zwischen den Quests Früchte, Pilze und Kräuter an. Beim Angeln besorgt ihr euch während der Hauptmissionen eine kleine Stärkung. Und durch einen mobilen Grill macht ihr gefundenes Saurierfleisch verzehrbar.

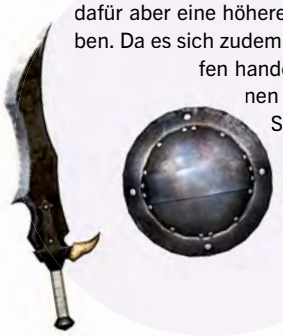
Neu sind die Jagdberichte, die als Sidequests neben den Hauptmissionen herlaufen: Dorfbewohner geben jetzt auch Gesuche auf, für die ihr keine bestimmten Gegenstände besorgt. Stattdessen tauscht ihr Items, die ihr nicht mehr benötigt, in Rohstoffpunkte um, mit denen ihr zur Erweiterung der Stadt beitragt – und erhaltet dafür im Gegenzug wieder Zugriff auf bessere Ware.

Ebenfalls ein Novum: Monster müsst ihr in einer Datenbank erfassen. Stoßt ihr auf eine neue Kreatur, zeigt ihr mit der Wii-FB auf diese und zieht sie auf ein kleines Notizbüchlein im Menü. Dann wird das Wesen registriert und ihr könnt nachschlagen, um welche Art Monster es sich genau handelt. Eine coole, sinnvolle und vor allem unterhaltsame Implementierung der Bewegungssteuerung.

KEINE PAUSE FÜR JÄGER

Eine Pausefunktion gibt es in **Monster Hunter** nicht. Das Spiel läuft stets in Echtzeit weiter, weswegen sämtliche Nebenbetätigungen, sei es das Registrieren von Monstern, das Einnehmen von Heilgegenständen oder das Schärfen der Waffe, unter Zeitdruck ausgeführt werden müssen. Das ist einerseits sehr spannend, weil euch das Spiel einem permanenten Stress aussetzt, der in eurer Taktik berücksichtigt werden muss. Andererseits kann das aber auch ordentlich nerven: Das Telefon klingelt, während ihr gerade den Seedrachen Lagiacrus in einer spannenden Unterwasserschlacht bekämpft? Im Einzelspieler-Modus könnt ihr immerhin den Home-Knopf drücken, um das Spiel zu unterbrechen. Für das Online-Spiel, wo sich bis zu drei Mitspieler auf euch verlassen, solltet ihr das Telefon dann aber besser ignorieren.

WAFFENTYPEN



Schwert und Schild
Kleine Schwerter, die im Vergleich zu anderen Waffen zwar sehr schwach sind, dafür aber eine höhere Angriffsrate haben. Da es sich zudem um Einhandwaffen handelt, nehmt ihr einen zusätzlichen Schild mit in den Kampf, der euch das Abblocken schwächerer Angriffe ermöglicht.

Groß- und Langschwerter
Die Zweihandversion der Schwerter. Sie richten verheerenden Schaden an und sind optimal dazu geeignet, spezielle Körperteile eurer Gegner zu attackieren. So trennt ihr mit Großschwertern etwa die Schwänze von Drachen ab, um die Bestien immens zu schwächen. Durch die Größe und das Gewicht der Großschwerter seid ihr dabei allerdings sehr langsam unterwegs und könnt nicht blocken. Das gilt auch für Langschwerter, die aber immerhin etwas eleganter zu führen sind und einige sehr effektive, aufgeladene Schwung-Attacken besitzen.

Armbrust
Fernkämpfer müssen sich nicht nur um ein geeignetes Waffenmodell kümmern, sondern sich auch ihre Munition selbst anfertigen. Das ist anstrengend und langwierig, dafür sind sie die vielseitigsten Jäger. Ob Explosivgeschosse, Betäubungspfeile oder Munition mit Elementarschaden wie Brandpfeile – der Fernkämpfer ist einer der hilfreichsten Mitglieder in jedem Team. Auf Solopfaden ist er hingegen nicht so versiert. Gegner anvisieren und ständig die Munition nachladen kostet Einzelgänger zu viel Zeit.

Hammer
Eine stumpfe Schlagwaffe mit viel Bums. Eine Wirbelwind-Attacke zerlegt alles, was sich dem Hammerkämpfer in den Weg stellt, macht ihn aber kurzzeitig nur schwer kontrollierbar. Dafür blockt der Hammer – im Gegensatz zu Großschwertern – leichte Angriffe ab.

Axt
Ein neuer Waffentyp im Portfolio. Die Axt vereint Hammer und Großschwert in einer mächtige Waffe. Die Klinge ist ausklappbar, wodurch der vermeintliche Hammer zu einem Großschwert wird. Zwar nicht so stark wie die jeweils einzelnen Waffentypen, dafür im Kampf flexibler einsetzbar. Und: Im Schwertmodus verteilt die Schneide allerlei Gifte und Elixiere, die am Griff der Waffe angebracht werden.

Lanze
Im Online-Spiel sollte es immer ein Teammitglied geben, das eine Lanze ins Feld führt. Diese Waffe besitzt nämlich die Eigenschaft, Gegner zu sperren, das heißt, sie unbeweglich(er) zu machen. Während der Lanzenträger ein Monster in einer bestimmten Position festhält, können die anderen Jäger seinen Körper mit schweren Attacken malträtieren.

Waffenbäume
Mit ein paar leicht zu findenden Materialien erstellt ihr euch beim Schmied ein Eisen-Katana, ein Grundmodell des Waffentyps Langschwert. Dieses Grundmodell muss wiederum aufgewertet werden, um es danach in eine von dutzenden Richtungen weiterzuentwickeln. Am Ende dieser langen Entwicklungsbäume stehen dann Waffen mit Elementareffekten oder Klingen so scharf, dass sie selbst durch dickste Dinopanzer fahren. Oder aber ihr wandelt das Katana später mit ein paar schwer zu findenden Materialien in eine besonders seltene Art des Großschwertes um, die euch einen Verteidigungsbonus gibt. Und das war nur ein Waffenbeispiel! Die Waffenbäume sehen im Diagramm wie extrem verzweigte Familienbäume aus!

So kurz und knapp wir das hier zusammengefasst haben, bis man eine der ultimativen Waffenformen erstellt hat, ziehen schon mal 100 Spielstunden ins Land!

Waffenpflege
Jede Waffe besitzt einen Schärfewert, der während der Nutzung sinkt. Dann verursacht zum Beispiel ein Schwert weniger Schaden oder prallt sogar am Schuppenpanzer eines Monsters ab. In diesem Fall zückt ihr einen Wetzstein, mit dem ihr die Waffe wieder schärft. Aber Obacht! Da es im Spiel keine Pausefunktion gibt, seid ihr während dieser Aktion ungeschützt!

STEUERUNG

Die Steuerung von **Monster Hunter** ist ein zweischneidiges Schwert. Mit einer eigenen Konfiguration für jeden Waffentyp ist sie arg überladen. Wer sich aber erst mal eingespielt hat, erkennt ein Muster hinter den Tastenbelegungen und kommt dann gut klar. Selbst die Unterwasser-Steuerung ist sehr direkt und gut umgesetzt. Die Entwickler machten sich außerdem die Mühe, drei Konfigurationen anzulegen. Geübte Wii-Spieler ziehen mit einem beherzten Schwung der Fernbedienung ihre Waffen oder neigen diese, um Spezialangriffe durchzuführen. Wer bereits einmal **Monster Hunter** gespielt hat, wird sich wahrscheinlich mit dem Classic Controller Pro, der den Special Editions des Spiels beiliegt, wohler fühlen. Für dieses Gamepad gibt es noch mal zwei unterschiedliche Tastenbelegungen pro Waffe, damit auch wirklich jeder ein geeignetes Steuerschema findet. Super, dass hier so viele Steuerungsvarianten unterstützt werden!

Dennoch: Ein Blick auf die Tastenbelegung ist erst einmal verwirrend. Häufig fanden wir im Eifer des Gefechts nicht die Taste, die wir eigentlich suchten. Ebenfalls ärgerlich: Ein Trefferfeedback ist kaum vorhanden. Zwar erkennt man am Verhalten der Monster ihr allgemeines Wohlbefinden (sie legen ihre Ohren an, ziehen ihren Schwanz ein oder humpeln davon), aber wie schwer man sie gerade selbst getroffen hat und wie effektiv die eigene Waffe ist, erfährt man kaum.

DIE EDITIONEN IM ÜBERBLICK

Monster Hunter Tri erscheint bei uns in drei verschiedenen Varianten. Mit rund € 50,- ist die normale Fassung am günstigsten. Für gerade mal fünf Tacken mehr erhaltet ihr aber schon das Classic Controller Pro Pack, dem, der Name verrät es, ein Classic Controller Pro beiliegt. Fast geschenkt! Wer etwas tiefer in die Tasche greift, erhält für € 70,- die Limited Edition „Ultimate Hunter Pack“. In einer schicken Truhe findet ihr neben Hauptspiel und Classic Controller Pro auch noch ein WiiSpeak-Set sowie eine Büste des Wasserdrachen Lagiacrus.
Und noch ein Bonus: Wer das Spiel in egal welcher Edition bei Amazon vorbestellt, erhält weiterhin eine Büste des Rathalos, eines furchteinflößenden Drachen, der seit dem allerersten **Monster Hunter** das Aushängeschild der Serie ist.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	ab ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller Plus
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1-2
SPIELERANZAHL ONLINE	1-4
ONLINE-FUNKTIONEN	Kooperatives Spiel, WiiSpeak, Tastatur

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Monster kloppen – ich pfeif drauf!“

Mein Vorurteil › Warum stehen die Japaner auf dieses stupide Hau-drauf-Spiel und zahlen dafür auch noch Gebühren? Mal sehen, ob ich’s ergründen kann.

Es entzieht sich meiner Kenntnis, wie man mehrere hundert Stunden in einen Charakter stecken kann, um sich mit Monstern anzulegen. Ich finde, ein Spiel braucht eine Story, liebenswerte Protagonisten und eine Welt, in der man sich wohlfühlt. In den Levels von **Monster Hunter** fühle ich mich regelrecht verloren! Wer sich auf die zugegebenermaßen epischen Gruppenkämpfe einlassen will, muss sich im Klaren darüber sein, dass sich das Spiel erst ab 20 Stunden so richtig entfaltet. Da wäre ich lange ausgestiegen.

DIE MEINUNG • CHRISTIAN SCHÖNLEIN

„Ich bin dann mal weg … so für drölfzig Monate.“

Mein Vorurteil › Eine meiner Lieblingsserien auf der Wii … na super. Ich will ‘nen vernünftigen Online-Modus und kein Wii-FB-Rumgefuchtel in mittelprächtiger Optik!

Ich gestehe: Ich habe mich immer geärgert, dass **Monster Hunter** nicht für PS3 erscheint. Ich wollte es in HD-Optik und mit normalem Pad spielen. Und dann erscheint diese Wii-Version mit wunderprächtiger Grafik, toller Bewegungssteuerung und bietet trotzdem das mir altbekannte Kontrollschema. Und der geniale Online-Modus! Nix mit nervenden Updates und Installationen, wie sie mich immer häufiger auf Next-Gen-Konsolen plagen. Top! **Monster Hunter Tri** ist ein Spiel für Hardcore-Zocker mit viel, viel Zeit – und so weit von der von mir befürchteten „Vercasualisierung“ entfernt, wie der unwissende Kollege Kraus von gutem Spielegeschmack. ;)

WERTUNGEN

PRO

- Die Classic-Controller-Kombi ist genial!
- Sehr stimmige Optik und Musik
- Toller Online-Modus
- Wahnsinnig umfangreich
- Vereinfachter Spieleinstieg …

CONTRA

- … für Serienneulinge trotzdem verwirrend
- Ladezeiten bei jedem Ortswechsel
- Überladene Steuerung

GRAFIK 9

SOUND 9

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	88

Nicht jeder Bossgegner ist riesengroß. Doch auch diese zierliche Kämpferin ist ein harter Brocken.

Wii

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

SOLO
HIT
N-ZONE

Genre: Action | **Entwickler:** Treasure | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 07. Mai 2010

SIN AND PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE SKIES

Text | Sebastian Stange

Dieser Wii-Shooter wird euch garantiert nicht kalt lassen!

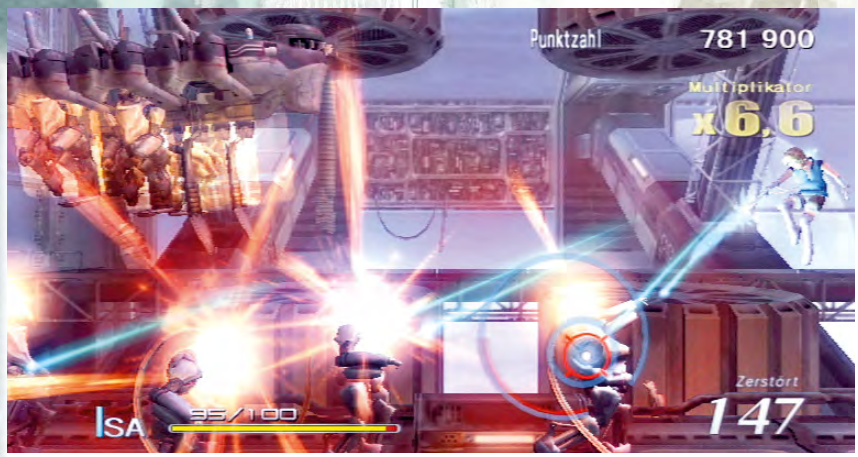
Selten bekommen wir ein Spiel in die Hände, das derart leicht zu beschreiben ist. Nachfolgend lest ihr eine umfassende Inhaltsangabe zum neuen **Sin and Punishment** für die Wii: Ballern, Ballern und nochmals Ballern. Wir müssen zugeben, dass es da noch eine Story gibt. Ihr begleitet Isa, Sohn von Saki und Aran aus Teil 1, und Kachi, die auf der verwüsteten Erde notlanden. Allerdings ist die Geschichte der beiden nicht allzu verständlich, denn schnell tauchen mysteriöse Bösewichte mit Superkräften auf und ein Robotergehirn spioniert euch zusätzlich hinterher. Zum Finale wird dann noch einmal an der Wirrwarr-Schraube gedreht.

Zwei Figuren, unzählige Gegner

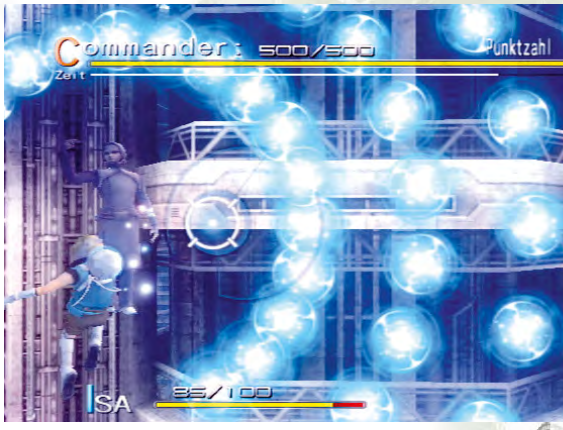
Im Spiel entscheidet ihr euch für einen der beiden Charaktere und ballert euch dann durch acht lineare, aber actionreiche Levels. Per Analogstick bewegt ihr eure Figur und per Pointer zielt ihr auf die Gegnermassen. Per Tastendruck könnt ihr ballern, eure Waffe auf ein Ziel aufschalten, schnell ausweichen oder einen Nahkampfangriff ausführen. Isa und Kachi unterscheiden sich dabei in ihrem Spezialangriff, der sich immer wieder neu auflädt. Isa jagt einen vernichtenden Power-Schuss auf seine Widersacher, während Kachis Spezialschuss ein zielsuchendes Mehrfach-Projektil ist. Die

Ein schwebendes Computergehirn beobachtet unsere Helden aus der Ferne? Die Story verwirrt euch immer wieder mit derart konfusen Einfällen.

Die Wasserwelt gehört zu den grafisch beeindruckendsten Levels und glänzt mit tollen Effekten und cleveren Spielideen. Einfach nur ein großer Spaß!



In diesem Level verläuft die Action in 2D von links nach rechts. Ganz klassisch also!



Stellenweise ist der komplette Bildschirm mit gegnerischen Geschossen gefüllt. Der Wahnsinn!

Bildschirm-Action ist vom ersten Level an furios. Ununterbrochen zischen Gegner an euch vorbei und ständig werdet ihr von irgendwoher beschossen. Deshalb ist es nötig, eure Spielfigur und den Zielcursor unabhängig voneinander zu bewegen, den Spezialschuss klug einzusetzen und euch die Bewegungsmuster der unzähligen Boss- und Zwischengegner einzuprägen. Vor allen Dingen müsst ihr lernen, mit Frust umzugehen. Denn eure Spielfigur wird sterben. Oft. Selbst auf dem leichten Schwierigkeitsgrad wird das Spiel irgendwann sackschwer. Ihr könnt das als Warnung oder Lob verstehen, je nachdem, ob ihr schwere Ballerspiele mögt oder nicht.

⊕ Tolles Effekt-Gewitter

Die Technik des Wii-Ballerspiels ist richtig gut gelungen. Im Detail betrachtet mag vielleicht nicht jede Textur superscharf sein, aber das geht völlig im Effekt- und Action-Dauerfeuer unter. Das Spiel läuft herrlich flüssig und schnell und bombardiert euch mit Effekten. Unsere Lieblingsstelle ist ein Unterwassertunnel ohne Wände. Ihr fliegt also durch eine Luftsäule im Ozean und könnt Fische und Gegner beobachten, die neben und über euch im Wasser schwimmen. Wahnsinn! Der Sound kann da nicht ganz mithalten. Die Effekte wirken gut, könnten aber etwas mehr „Bumms“ vertragen. Die Musikuntermalung ist typisch japanisch: hektisches Elektronik-Gedudel, das nicht allen Zockern gefallen wird.

⊕ Abwechslung ist Trumpf

Der Spielverlauf von **Successor of the Skies** ist turbulent und herrlich abwechslungsreich. Ihr werdet immer wieder von kuriosen Gegnertypen, Zwischenbossen und der abgefahrenen Level-Architektur überrascht. Manchmal läuft eure Spielfigur zu Fuß, manchmal fliegt sie. Später bewegt ihr euch nach vorn in die Spielwelt, dann nach hinten und wieder später lauft ihr wie Super Mario von links nach rechts und müsst braune Blöcke zerdeppern. Und in einer Szene wird sogar ein Rückspiegel eingeblendet, da ihr von Gegnern verfolgt werdet! Atempausen gibt es nur selten. Das Highlight des Spiels sind die Zwischen- und Endgegner. Ihr bekämpft riesige Echsen, mächtige Magier, turmhohe Monster, riesige Greifvögel oder bizarre Maschinen. Jedes Mal wird eine andere Taktik von euch verlangt und teilweise dauern solche Begegnungen über eine Viertelstunde. Die achte und finale Spielwelt besteht dann aus einem einzigen, riesigen Bosskampf. Für Gelegenheitszocker ist das nichts. Aber alle Shooter-Fans und alle Zocker, die Lust auf Nonstop-Action und knifflige Herausforderungen haben, sollten sich diese Action-Granate nicht entgehen lassen. Präzise Steuerung, herrlich kreative Spielideen, ein motivierendes Combo-System und die Möglichkeit, einen Freund mit einem Extra-Fadenkreuz helfen zu lassen: **Sin and Punishment: Successor of the Skies** bietet euch viele gute Gründe, zuzuschlagen. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB und Nunchuk, Wii-Zapper, Classic Controller
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	Ranglisten

DIE MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Kreativ, abgefahren und sauschwer: So gehört sich das!“

Mein Vorurteil › Die Shooter-Profis von Treasure wissen, wie man zünftige Ballerspiele programmiert. Das Game wird sicherlich ganz gut!

Was für ein Brett! Die furiose Nonstop-Action hat mich sofort in ihren Bann gezogen. Dank cleverer Features, extrem kreativer Ideen und der herrlich abgedrehten Gegner habe ich immer wieder gern zu Wii-FB und Nunchuk gegriffen, um es den Bösewichten zu zeigen und … ja, was eigentlich? Denn Ballerspaß hin oder her: Wer aus dieser Story ohne Weiteres schlau wird, hat größten Respekt verdient. Wirrer, abgedrehter und verschwurbelter geht es kaum. Aber irgendwie macht das **Sin and Punishment 2** sympathisch. Ah ja! Bevor mir hier der Platz ausgeht, noch einmal die Warnung: Achtung, das Spiel ist sauschwer! Und das ist gut so.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Nonstop-Action vom Feinsten
- ⊕ Genial gestaltete Levels
- ⊕ Grandios inszenierte Bosskämpfe
- ⊕ Ordentlicher Umfang
- ⊕ Motivierendes Combo-System

CONTRA

- ⊖ Sehr hoher Schwierigkeitsgrad
- ⊖ Story viel zu konfus
- ⊖ Keine deutschen Sprecher

GRAFIK 9

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	--

Genre: Beat 'em Up | Entwickler: 8ing | Hersteller: Nintendo | Termin: 9. April 2010

NARUTO SHIPPUDEN
CLASH OF NINJA REVOLUTION 3

Text | Christina Kalka Nicht nur für Anime-Fans: Im neuesten Naruto-Titel für die Wii stellt ihr euch in bester Beat-'em-Up-Manier einer Riege ausgefallener Ninjas.

FAQs

Wie viele Charaktere wird es geben?
Im Spiel enthalten sind 40 Charaktere, darunter natürlich Naruto und seine bekannten Mitstreiter, aber auch Widersacher aus der Serie, zum Beispiel Itachi, Orochimaru und Deidara. Neu dabei ist unter anderem Oma Chiyo, die mit ihren Puppen in den Kampf zieht.

Freispielbares?
Clash of Ninja Revolution 3 bietet wieder viele freispielbare Inhalte. So kauft ihr euch den Großteil der Charaktere sowie neue Kampfarenen und Spielmodi im Shop. Das Geld dafür erkämpft ihr euch serientypisch im Wettstreit gegen Computer, Freunde oder Online-Gegner.

Welche Steuerung ist die beste?
Obwohl man den neuesten Vertreter der Serie wie den Vorgänger durchaus mit Rütteln und Schütteln der Wiimote steuern kann, empfehlen wir eindeutig die Steuerung mittels Classic- oder GameCube-Controller. Das funktioniert einfach am intuitivsten.

Was hat sich im Vergleich zu Clash of Ninja Revolution 2 geändert?
Zwei neue Charaktere stehen zur Auswahl, die alten wurden mit neuen Attacken versorgt und das Balancing insgesamt ausgeglichener gestaltet. Außerdem gibt es Kämpfe im Zweierteam. Endlich ist auch ein Online-Modus vorhanden.

Was bietet der Online-Modus?
Hier erstellt ihr Freundes- und Rivalenlisten und fordert andere Spieler zu spannenden Duellen heraus.Ob das Lag-Problem, das bei der US-Version auftrat und den Spielspaß schmälerte, für die PAL-Version behoben wurde, konnten wir nicht testen. Denn Europäer spielten noch nicht online.

Videospiele, die sich um die Abenteuer des jungen Ninja Naruto drehen, der unbedingt einmal zum Oberhaupt seines Heimatdorfes ernannt werden will, sind nach wie vor nicht nur bei den Fans des Animes sehr beliebt. Und was würde hier besser als ein Beat 'em Up passen? So stellt ihr euch auch im neuesten Teil der **Clash of Ninja**-Serie in der Rolle bekannter Charaktere des **Naruto**-Universums den Herausforderungen der verschiedenen Kampf-Modi. **Naruto Shippuden: Clash of Ninja Revolution 3** ist, wie der Name schon sagt, in der **Shippuden**-Zeit von **Naruto** angesiedelt und deckt die erste Staffel der gleichnamigen Fernsehserie ab. Grafisch hat sich dabei nicht allzu viel seit dem letzten Wii-Titel, **Clash of Ninja Revolution 2**, getan. Ein neu integrierter Online-Modus, aufpolierte Arenen und unbekannte Gesichter in den Reihen der spielbaren Ninjas versprechen dennoch ein frisches Spielerlebnis.

Schauplatzwechsel: Prügelt ihr euren Gegner aus dem Ring, landet er unsanft an einem anderen Ort der Arena, wo ihr ihm gleich die nächste Ladung verpasst.

✪ Flüssiges Kampfsystem

Im Vergleich zu den Vorgängern spielen sich die Kämpfe schneller und vor allem merklich ausbalancierter. Mit minimalen Ausnahmen sind alle Charaktere auf ihre eigene Weise ähnlich stark und höchstens einige Akatsuki-Mitglieder machen euch das Leben deutlich schwerer als Naruto und seine Kameraden. Das Kampfsystem wirkt auf den ersten Blick simpel: Mittels Joystick und Buttons bewegt ihr euch durch die Arena und führt die charakterspezifischen Aktionen durch. Jede Figur verfügt über starke und schwache Schläge, verschiedene Sprünge, Rettungsmanöver, Würfe und – neben ihren normalen Jutsus – eine eigene, charakteristische Geheimtechnik. Diese verbraucht zwar Unmengen eures Chakras (vergleichbar mit einer Magieleiste) und geht auch gern einmal daneben, wenn euer Gegner

Geheimtechnik: Naruto heizt seinem Gegner mit dem typischen Rasengan richtig ein.

Zweierteam: Im Duo löst ihr mit gutem Timing vernichtende Doppel-Attacken aus.

sich nur schnell genug verdrückt; habt ihr ihn aber einmal erwischt, belohnt euch das Spiel mit einer imposanten Videosequenz, einer langen Kombo und natürlich einem immensen Stück Lebensenergie, das eurem Gegner abgezogen wird. Damit es nicht ganz so leicht wird, dreht, drückt und schüttelt ihr je nach Anzeige auf dem Bildschirm an den Eingabegeräten herum, um die Wirkung eures Jutsus zu verstärken und den maximalen Schaden anzurichten. Das Ganze funktioniert sogar im Doppelpack: Spielt ihr im neu eingeführten Zweierteam-Modus, so könnt ihr mit dem richtigen Timing und zwei gefüllten Chakraleisten ein gemeinsames Geheimjutsu eurer Charaktere auslösen. Die Betonung liegt auf dem richtigen Timing: **Clash of Ninja Revolution 3** ist alles andere als ein stupider Button-Masher – ohne die richtigen Kombinationen aus Angriff, Verteidigung und Ausweichmanövern werdet ihr niemals längere Kombo-Ketten entfesseln. Als i-Tüpfelchen für die Fans wird der gesamte Voice-over während der Kämpfe von den japanischen Originalstimmen gesprochen. Das versteht zwar hierzulande kein Mensch, es trägt aber ungeheuer zur Atmosphäre und damit zum Spielspaß bei.

⛔ Fieser Storymodus

Als kleiner Wermutstropfen im eigentlich ausgeglichenen Prügelvergnügen präsentiert sich leider der Story-Modus: Er ist einfach frustrierend schwer. Schon früh im Verlauf muss bei euch jeder Schlag sitzen und schon die kleinste Unachtsamkeit führt dazu, dass euer Gegner in rasender Geschwindigkeit Kombos auf euch niederprasseln lässt, bei denen euch Hören und Sehen vergeht. Besonders fies wird das Ganze, wenn ihr euch allein gegen ein Zweierteam behaupten sollt oder von vornherein überqualifizierte Charaktere euch praktisch in Grund und Boden stampfen. Vor allem Anfänger sollten sich ausgiebig mit dem Kampfsystem beschäftigt haben, bevor sie sich auf den durch die Nacherzählung des Animes ansonsten stimmungsvollen Story-Modus einlassen. Zum Glück braucht man ihn aber auch nicht unbedingt, um alle Charaktere und Arenen freizuschalten … ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch, Japanisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	16:9/4:3, 480i, 576i
AUDIO	Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	Verschiedene Wettkampf-Modi; Freundes- und Rivalen-Listen

CHARAKTERE

Naruto	Rock Lee	Towa
Jiraiya	Tenten	Komachi
Tsunade	Neji	Kagura
Kakashi	Anko	Yugao
Anbu Kakashi	Hinata	Sai
Sakura	Sasori	Yamato
Asuma	Sasori (Hiruko)	Choji
Shino	Kisame	Shikamaru
Kankuro	Itachi	
Temari	Deidara	
Gaara	Kakuzu	
Guy	Orochimaru	
Kurenai	Sasuke	
Kiba	Kabuto	
Baki	Hidan	
Oma Chiyo	Bando	

DIE MEINUNG • CHRISTINA KALKA

*„Das sollte sich kein **Naruto**-Fan entgehen lassen!“*

Mein Vorurteil › Altes Spiel neu verpackt

Ob man den Vorgänger gespielt hat oder nicht: Dieses Spiel macht Spaß. Das Kampfsystem gibt so viel an taktischen Kniffen her und gerade als Fan des Animes und Mangas finde ich es wahnsinnig toll, mit meinen Lieblingscharakteren in den Ring zu steigen. Ganz besonders freut mich der japanische Voice-over während der Kämpfe.“

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Anime-Look
- ⊕ Originalstimmen aus der japanischen und englischen Synchronisation
- ⊕ 40 bekannte Charaktere
- ⊕ Neue Attacken-Sets

CONTRA

- ⊖ Schwerer Story-Modus
- ⊖ Balancing der Ninjas

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
79	84

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Englisch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	WiiFB, Nunchuk
VIDEO	4:3, 576i
AUDIO	Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
THOMAS EDER

„Geübte Strategen sind schnell unterfordert."

Mein Vorurteil ▸ Taktik, Rollenspiel … da wird zu viel vermischt!

Für dieses Spiel braucht man vor allem zwei Dinge: Geduld und eine Vorliebe für Mangas. Für meinen Geschmack zieht sich das Spiel zu sehr in die Länge – man drückt sich ewig durch Dialoge, bis man einmal kämpfen kann. Das funktioniert immerhin ganz gut, auch wenn geübte Strategen schnell unterfordert sind.

WERTUNGEN

PRO

- Unterhaltsame Story
- Großer Umfang

CONTRA

- Sehr langatmig
- Wenig Tiefgang
- Teils überflüssige Minispiele
- Technisch mittelprächtig

GRAFIK 6

SOUND 6

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	--

Genre: Strategie/Rollenspiel | Entwickler: Red Entertainment | Hersteller: Flashpoint | Termin: 9. April 2010

SAKURA WARS: SO LONG, MY LOVE

Text | Thomas Eder

Das Europa-Debüt des Japano-Genre-Mix!

Vor Kurzem haben wir euch **Sakura Wars** für die Wii in einer Vorschau vorgestellt – diesmal muss sich der interessante Genre-Mix aus Rollenspiel und Strategie auf dem N-ZONE-Test-Prüfstand beweisen.

Zweigeteilt

Die Story von **Sakura Wars** ist schnell erzählt: Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Leutnants Taiga, der in einer fiktiven Vergangenheit von Japan nach New York geschickt wird, um dort eine Schutztruppe namens STARs zu unterstützen. Deren Mitglieder haben eigentlich mit Taigas hochdekoriertem Onkel gerechnet und sind deswegen anfangs auch enttäuscht, doch schon bald beweist Taiga, dass er einiges auf dem Kasten hat – sowohl in Kämpfen als auch als Herzensbrecher! Dementsprechend teilt sich das Gameplay auf: Einerseits nehmt ihr an Minispielen teil und beantwortet Fragen, die sich auf das Verhältnis zwischen euch und den überwiegend weiblichen Kameradinnen auswirken, andererseits tragt ihr in Kampfrobotern rundenbasierte Kämpfe aus. Während sich die Story-Abschnitte etwas in die Länge ziehen, sind die Minispielchen teilweise ziemlich plump und die zeitkritischen Unterhaltungen, in denen ihr die Mädels eures Teams anbaggert, sind ebenfalls sehr dünn. Über die Kämpfe, die in Schlachten auf dem Boden und in der Luft unterteilt sind, gibt's ebenfalls nicht nur Positives zu berichten: Sie sind anfangs zwar ziemlich unterhaltsam, doch eben auch nicht besonders anspruchsvoll und auf Dauer motivierend. Euer Handeln wird hauptsächlich von einer Mobilitätsleiste bestimmt – ihr könnt euch nur begrenzt bewegen und müsst auch immer genug Energie für eure Angriffe haben. Ein kleiner Lichtblick hierbei sind die Team-Moves, die vom Verhältnis Taigas zu den Mädels beeinflusst werden!

Geringer Anspruch

Stellenweise werden die Dialoge in den sehr langatmigen Story-Abschnitten sogar recht schlüpfrig, Sorgen machen müssen sich Eltern aber deswegen nicht. Insgesamt ragt das Spiel hinsichtlich des Gameplays und der Technik nicht aus der Masse heraus, aber die Mischung aus einer zumindest für Manga-Fans unterhaltsamen Story und der Möglichkeit, das Verhältnis zu den Mädels und so die Handlung zu beeinflussen, macht das Spiel interessant. Wer auf taktische Herausforderungen steht, dürfte jedoch schnell vom Drumherum genervt sein und sich am geringen Anspruch stören! ■

Angestaubt: Trotz einiger schöner Effekte in den Kämpfen ist die Technik des Genre-Mix nur mittelmäßig.

Spektakulär: Sowohl am Boden als auch in der Luft bekommt ihr es regelmäßig mit großen Endgegnern zu tun.

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 25. März 2010

RACKET SPORTS PARTY

Text | Christina Kalka

Witziges Sportspiel für den Familienspielabend

Dass die Wii-Fernbedienung sich wunderbar zum Malträtieren virtueller Gummibälle eignet, ist angesichts der zahlreichen Sportsimulationen für die Konsole offensichtlich. **Racket Sports Party** hat sich ganz diesem Prinzip verschrieben und verspricht kurzweilige Wettkämpfe für bis zu vier Spieler in den Disziplinen Tennis, Tischtennis, Strand-Tennis, Badminton und Squash. Besonders die Optik macht einen guten Eindruck: 40 Spielfelder im jeweils ganz eigenen Design führen euch zu Matches rund um den Globus. So bestreitet ihr eine Partie Squash zum Beispiel in einem Unterwasserraum mit Blick auf ein Riff voller Haie, während ein Badmintonfeld in einem afrikanischen Dorf aufgebaut ist. In den verschiedenen Spielmodi, die unter anderem einen Turnier- und einen Party-Modus umfassen, schaltet ihr außerdem neue Schläger, Bälle, Kleidung und Charaktere frei.

⊕ Einsteigerfreundlicher Schwierigkeitsgrad

Die Handhabung des Spiels ist sehr einfach. Wenn der Ball zu euch fliegt, läuft eure Spielfigur automatisch in Position, um ihn zurückzuschlagen. Das funktioniert bei allen fünf Sportarten nach demselben Prinzip: Je nachdem, wie schnell ihr die Wii-Fernbedienung in welche Richtung bewegt, führt ihr Vor- oder Rückhandschläge unterschiedlicher Stärke aus. Wenn ihr MotionPlus benutzt, gebt ihr dem Ball außerdem mittels Drehung des Handgelenks einen Spin, der seine Flugbahn beeinflusst. In der Hitze des Gefechts reagiert die Bewegungserkennung leider oft ungenau und so schmettert ihr gern mal einen Ball davon, den ihr eigentlich abstoppen wolltet. Präziser ist dagegen die Steuerung mit der Motion-Tracking-Kamera, die mit dem Fitnessprogramm **Your Shape** geliefert wurde. Zwar geht diese Steuerungsart schnell auf die Arme und ihr dürft sie nicht immer einsetzen, Abwechslung und einen lustigen Anblick für alle Anwesenden garantiert sie aber allemal.

⊖ Auf Dauer wenig Anspruch

Leider bietet das Spiel gerade für Solisten einen geringen Umfang. Nicht zuletzt aufgrund der durch die Bank weg laschen Computergegner und der Tatsache, dass sich die Sportarten hinsichtlich des Gameplays stark ähneln, habt ihr in kurzer Zeit praktisch jede Herausforderung gemeistert. **Racket Sports Party** ist einfach zu leicht! Falls ihr also keine menschlichen Mitspieler zur Hand habt, überlegt ihr euch den Kauf lieber. ■

Sonnig: Die Schauplätze der Matches sind hübsch gestaltet und versprühen auch mal richtige Urlaubsstimmung.

Teamspiel: Wie hier beim Tischtennis könnt ihr natürlich auch alle anderen Sportarten als Doppel spielen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Wii MotionPlus, Motion-Tracking-Kamera
VIDEO	4:3/16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG CHRISTINA KALKA

„Ich will von den Gegnern mehr Herausforderung!“

Mein Vorurteil ▸ Und wieder ein billiger **Wii Sports**-Verschnitt …“

Obgleich hoffnungslos unsportlich, war ich vom Ballverhalten und den schönen Schauplätzen des Spiels begeistert. Schade nur, dass ich als Einzelspieler von **Racket Sports Party** praktisch nicht gefordert werde. Einen Karriere-Modus und mehr Möglichkeiten zur Spezialisierung hätten da vielleicht Abhilfe geschafft.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Einfache Steuerung
- ⊕ Realistische Ballphysik
- ⊕ Viele freischaltbare Accessoires
- ⊕ Unterstützt die Motion-Tracking-Kamera

CONTRA

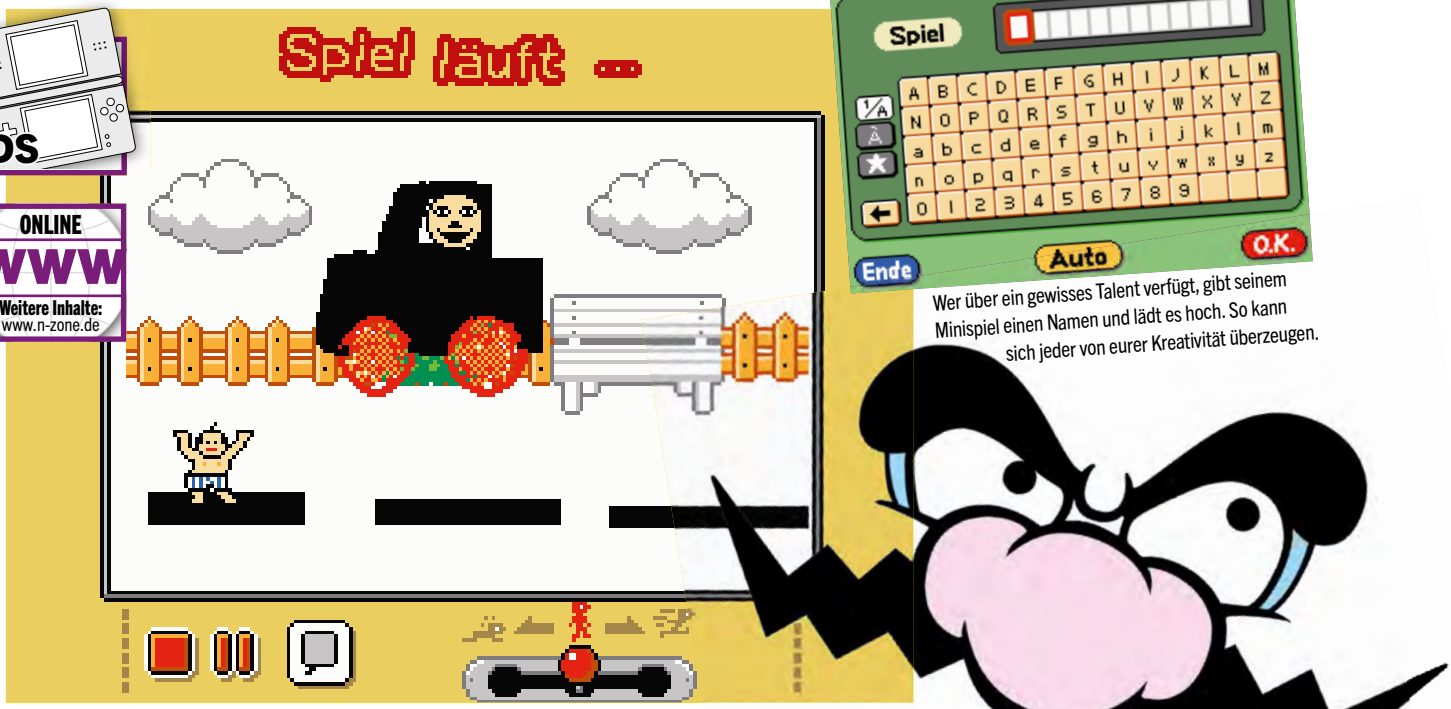
- ⊖ Anspruchslose Computergegner
- ⊖ Starke Ähnlichkeit der fünf Sportarten

GRAFIK 8

SOUND 6

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	77



Wer über ein gewisses Talent verfügt, gibt seinem Minispiel einen Namen und lädt es hoch. So kann sich jeder von eurer Kreativität überzeugen.

Ein Antippen genügt und das Auto hebt ab. So rettet ihr den Passanten vor der Kollision.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Intelligent Systems | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 30. April 2010

WARIOWARE: DO IT YOURSELF

Text | Christoph Kraus

Wario hat keinen Bock mehr, eigene Minispiele zu erschaffen. Jetzt lässt er euch schuften und macht sich einen faulen Lenz. So ein Depp!

FAQs

Was unterscheidet das neue WarioWare von den Vorgängern für GBA und DS?
Das ganze Spielkonzept wurde über den Haufen geworfen. Während die Herausforderung der **WarioWare**-Serie bislang darin bestand, vorgegebene Minispiele innerhalb weniger Sekunden zu lösen, gilt es jetzt, eigene Ideen umzusetzen. Denn **WarioWare: Do It Yourself** ist ein Baukasten, in dem ihr eigene Minispiele baut, Musikstücke komponiert oder Comics zeichnet. Die kreativen Möglichkeiten sind dabei äußerst vielfältig – aber ohne einen gewissen Spaß am Programmieren geht es nicht.

Aber ich kann doch überhaupt nicht selbst programmieren!
Das ist nicht weiter tragisch. Die Entwickler von Intelligent Systems haben alles getan, um euch das Erstellen von Minispielen zu erleichtern. So setzt **WarioWare: Do It Yourself** nicht etwa auf textbasierte Programmier-Codes, sondern auf eine grafische Benutzeroberfläche. Dort zeichnet ihr eure Objekte, erstellt Animationsphasen, legt die Missionsziele fest oder platziert Musiknoten an der gewünschten Stelle. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich, sehr wohl aber Ideenreichtum.

Inwiefern hilft mir das Spiel beim Einstieg? Gibt es eine Hinführung?
Ja, die gibt es. Die Einführung ist sehr gut gemacht und macht den Spieler mit allem vertraut. So lässt man sich der Reihe nach alle Menüs erklären, bekommt die besten Tricks beigebracht und lernt anhand konkreter Beispiele, wie man ein Minispiel kreiert. Die Überraschung: Schon nach einer Viertelstunde waren wir in der Lage, ein simples Spielchen zu erstellen. Doch die Lernkurve ist steil: Bis man das Maximum aus dem Baukasten herausholen kann, vergehen gut und gerne zehn Stunden.

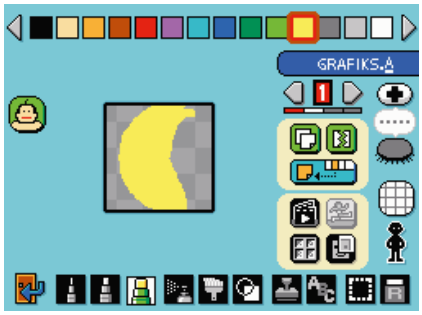
Welche Extras werden abseits des erwähnten Minispiel-Editors geboten?
Neben eigenen Minispielchen könnt ihr auch Comics in Eigenregie entwerfen. Allerdings sind die Möglichkeiten hier recht beschränkt. So dürfen die Geschichten aus maximal vier Bildelementen bestehen, wodurch der Kreativität Grenzen gesetzt sind. Zocker mit wenigen eigenen Ideen können sich auch an den 90 vorinstallierten Minispielen versuchen – auf diese Weise holt sich der eine oder andere Spieler vielleicht ein paar Inspirationen. Deutsche Texte runden **WarioWare** ab.

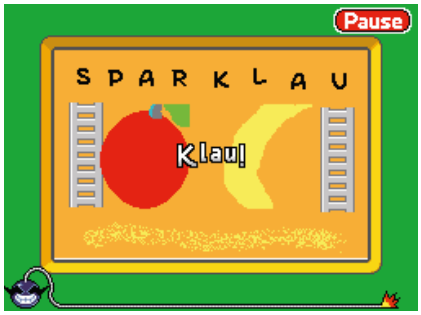
Wozu ist das WiiWare-Programm WarioWare D.I.Y. Showcase gut?
Um der Öffentlichkeit in aller Welt eure kreativen Meisterwerke zu präsentieren, kommt der WiiWare-Download-Titel **Wario Ware D.I.Y. Showcase** zum Einsatz. Das 800 Nintendo Points teure Programm ermöglicht es, beliebige (von anderen Zockern erstellte) Spiele herunterzuladen, eigene hochzuladen und sie auf dem Fernseher zu absolvieren. Die Wii-FB ersetzt den Touchpen als Steuerinstrument. So bekommt ihr unendlich viele Minispiele geboten – inklusive Nachschub auf Lebenszeit!

Videospiele sind auch nicht mehr das, was sie mal waren: Früher ging man in den Laden, blätterte hundert Mark für ein neues Spiel hin, legte es zu Hause in die Konsole und zockte es dann durch. Und heute? Da muss man sich – wie im Falle von **WarioWare: Do It Yourself** – das Spielerlebnis von vorn bis hinten auch noch selbst zusammenzimmern, Pixel für Pixel, Animation für Animation, Level für Level. Aber der faule Wario ist schließlich dafür bekannt, die Arbeit auf andere abzuwälzen. So ein Mist! Also, lasst uns mit der Programmierung unseres ersten Minispiels beginnen!

⊕ Kurze Einarbeitungszeit

WarioWare lebt seit jeher von seinen abartig-verrückten Ideen, von der bis aufs Minimum reduzierten Grafik und der simplen Steuerung. Wir möchten also all diese Elemente kombinieren und kreieren ein Spiel, in dem man in einem Supermarkt eine Banane und einen Apfel stehlen muss. Typisch Wario eben! Zuerst gestalten wir mit dem Touchpen eine sogenannte Bühne – sie ist der Hintergrund, auf den wir anschließend unsere Objekte (die Obstsorten) pappen. Hier ein Pinselstrich, dort ein Schatten, fertig ist die Grafik! Die Ausgestaltung der notwendigen Bildelemente geht dank zahlreicher Werkzeuge rasch vonstatten. Wer es eilig hat, kann sogar vorgegebene Gegenstände und Figuren übernehmen, etwa Bäume, Gartenzäune oder Strichmännchen. Um den künstlerischen Anspruch zu erhöhen, empfehlen wir außerdem, al-





Schritt für Schritt erschaffen wir uns ein eigenes Minispiel: Zuerst kritzeln wir mit dem Touchpen das Regal eines Supermarkts, eine Banane und einen Apfel, jeweils mit zwei Animationsphasen (linkes Bild). Im Programm-Editor legen wir anschließend den Spielablauf und die Zielbedingung fest (Bild in der Mitte). Jetzt geben wir nur noch die Aufgabe ein („Klau!“). Schon ist das Spiel fertig (rechtes Bild): Zwei Touchscreen-Klicks auf die Früchte lösen einen grellen Lichtblitz aus, ein Plopp-Geräusch ist zu hören. Toll, oder?

len Objekten mehrere Animationsphasen zu spendieren – so schimmert etwa die Banane im Licht oder die Kassiererin hebt ihre Hände gen Himmel. Ist auch diese Aufgabe erfüllt, geht es an die eigentliche Arbeit, die Programmierung. So legen wir zum Beispiel fest, dass beim Antippen des Apfels ein Plopp-Geräusch erklingt oder dass die Frucht aus dem Bild springt. Schließlich legen wir noch das Missionsziel („Klau!“) fest und definieren die Siegbedingungen. Kurz und knapp erklärt: „Wenn APFEL=ANGEKLICKT und BANANE=ANGEKLICKT = Spiel GEWONNEN!“ Gerade die simple Art der Programmierung und die kurze Einarbeitungszeit sorgen für schnelle Erfolgserlebnisse. Da nimmt man als Spieler auch die langatmigen (aber gerade deshalb so effizienten) Tutorials in Kauf.

⊕ Unbegrenzte Möglichkeiten

Doch **WarioWare: Do It Yourself** entfaltet seinen wahren Reiz erst dann, wenn man seine eigenen Minispiele mit denen vergleicht, die andere Benutzer erstellt haben. Die Motivation, ähnlich gute Kreationen zu erschaffen, steigert sich dann ins Unermessliche. Zumal die Möglichkeiten, die der Editor bietet, wirklich erstaunlich vielfältig sind. Profis werden sich beispielsweise kaum mit zwei Objekten abfinden. Sie fügen verschiedene Animationsphasen hinzu (etwa für ein gut gelauntes und für ein schlecht gelauntes Strichmännchen), lassen mehrere Gegenstände aneinander abprallen oder garnieren ihr Spielchen mit selbst komponierter Musik. Der Baukasten offenbart aber auch Makel: Kameralinse und DS-Mikrofon werden nicht unterstützt. Das ist schade, da diese beiden Hardware-Bestandteile die Kreativität sicher noch erhöht hätten. Dass die Qualität der Minispiele (insbesondere in puncto Steuerung) bei **WarioWare Touched!** höher war, fällt zwar unweigerlich auf, allerdings können wir damit gut leben, zumal **Do It Yourself** kein professionelles Entwickler-Werkzeug sein soll, sondern sich immer noch als Spiel definiert. Übrigens: Die Entwickler haben ausnahmslos alle im neuen **Wario Ware** integrierten Spielchen mit dem Editor erstellt, den ihr auch zur Verfügung habt – einen besseren Beweis für dessen hohe Funktionalität hat auch Wario nicht auf Lager! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	–/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	–

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	–
MULTI-KARTEN-SPIEL	–
ONLINE-SPIEL	–

ONLINE-FUNKTIONEN

Minispiel-Austausch mit dem separat erhältlichen WiiWare-Programm **WarioWare D.I.Y.: Showcase**

In diesem Spiel kommt es darauf an, den Fernseher mittels rotem Knopf auszuschalten.

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Die Spielwiese für Hobby-Programmierer!“

Mein Vorurteil › Man muss schon verrückte Ideen haben, um eigene **WarioWare**-Minispiele zu kreieren. Ist mein Hirn dafür „krank“ genug?

Wer mir einen Level-Editor in die Hand gibt, muss damit rechnen, dass ich für den Rest des Tages nicht mehr von der Konsole loskomme. So war es schon bei **Flipnote Studio** und so ist es auch bei **WarioWare**. Die kreativen Möglichkeiten sind grenzenlos, der Aufwand für die Programmierung eines Minispiels überschaubar. Spannend wird's auch, wenn man seine eigenen Ideen mit denen anderer Zocker vergleicht. Aber **Do It Yourself** lohnt sich nur, wenn ihr gewillt seid, euch in den Baukasten einzuarbeiten!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Kurze Einarbeitungszeit …
- ⊕ … dennoch extrem tiefgründig
- ⊕ Austauschmöglichkeit mit der Wii
- ⊕ Unbegrenzte Möglichkeiten
- ⊕ Keine Vorkenntnisse erforderlich

CONTRA

- ⊖ Simplere Spiele als gewohnt
- ⊖ Unterstützt weder die DSi-Kamera …
- ⊖ … noch das Mikrofon

GRAFIK 4

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	--

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Konami | Hersteller: Konami | Termin: 25. März 2010

YU-GI-OH! 5D'S WORLD CHAMPIONSHIP 2010: REVERSE OF ARCADIA

Text | Thomas Eder

Tolle Story, gigantischer Kartenpool und mehr Abwechslung als je zuvor: Das bietet euch das neueste DS-Spiel rund um Yu-Gi-Oh! 5D's!

FAQs

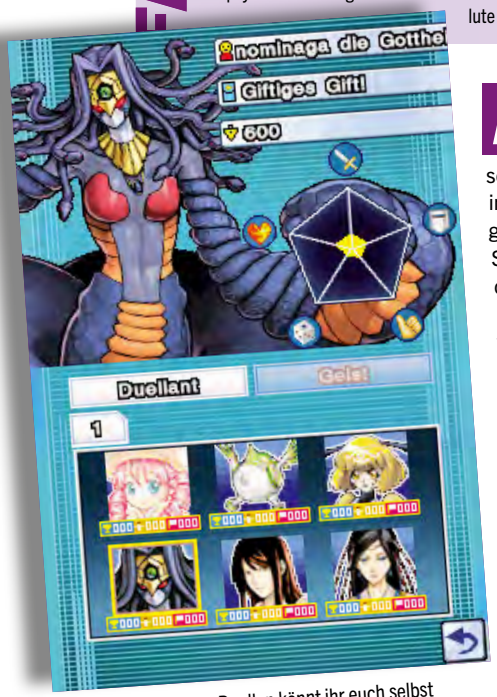
Was hat es mit der Arcadia-Bewegung auf sich?
Bei der Arcadia-Bewegung handelt es sich um eine Einrichtung für **Yu-Gi-Oh!**-Duellanten mit ganz speziellen psychischen Fähigkeiten.

Wie viele Karten bietet die 2010er-Edition?
Über 3.500 virtuelle Cards sind integriert, darunter sogar einige fette Monster aus dem hierzulande erst kürzlich veröffentlichten Booster Absolute Powerforce.

Liegen dem Spiel echte Karten bei?
Reverse of Arcadia liegen drei exklusive **Yu-Gi-Oh!**-Sammelkarten bei. Mit „Stygische Unteroffiziere" gibt's sogar ein cooles Synchro-Monster!

Was ist sonst noch neu?
Die Rätsel auf der Oberwelt, in denen ihr zum Beispiel Kisten verschiebt, um in neue Bereiche zu gelangen. Nicht besonders anspruchsvoll, aber immerhin eine nette Abwechslung!

Was hat es mit den Motorrad-Duellen auf sich?
Diese funktionieren nicht wie bei **Wheelie Breakers** für die Wii, sondern die Karten werden in dieser netten Dreingabe lediglich als Power-ups eingesetzt.



In den freien Duellen könnt ihr euch selbst aussuchen, gegen wen ihr antretet.

Am 16. Mai ist es in diesem Jahr wieder so weit: Die Deutschen Meisterschaften in **Yu-Gi-Oh!** finden in Kassel (Stadthalle – Kongress Palais, Friedrich-Ebert-Str. 152) statt! Im Moment qualifizieren sich die Spieler noch bei den National Qualifiers für die Meisterschaften – nur wer sich hier beweisen kann, darf letztendlich nach Kassel! Und wer sich dort gegen die bärenstarke Konkurrenz aus dem ganzen Land behaupten kann und eine der Top-Platzierungen erreicht, nimmt an den Weltmeisterschaften teil! Und wie in jedem Jahr veröffentlicht Konami auch 2010 das offizielle Spiel zur WM namens **Reverse of Arcadia** auf dem Nintendo-Handheld. Und da sich unter den N-ZONE-Lesern eine ganze Menge **Yu-Gi-Oh!**-Fans befinden, knöpfen wir uns das neueste Game zu Konamis erfolgreichen Sammelkarten-Spielen ausführlich vor und verraten euch, ob das neue DS-Game das ideale Trainingsprogramm für die kommende Meisterschaft ist!

Eure Spielfigur könnt ihr ganz nach euren Vorlieben selbst gestalten.

Vor der Schadensberechnung bekommt ihr die eingesetzten Karten noch einmal angezeigt.

Im Spielverlauf trefft ihr auf viele abgefahrene Charaktere – hier zum Beispiel die Schicksalsdame Licht.

Eure Angriffe werden mit kleinen, aber feinen Animationen schön in Szene gesetzt.

⊕ Spannende Handlung, gewaltiger Umfang

Im kurzweiligen Story-Modus schlüpft ihr in die Rolle eines Duell-Neulings und werdet in die Ereignisse rund um den legendären Fortune Cup eingeführt. Später dürft ihr sogar einen aufregenden Abstecher in die Geisterwelt machen! Doch vorab grob ein paar Infos zur Handlung: Der Magier Torunka schickt euch auf die Suche nach dem Mädchen Luna. Sie wurde wegen ihrer übernatürlichen Fähigkeiten von Bösewicht Zemans Schergen gefangen genommen. Nach der Befreiung machen sich Torunka, Luna und euer Charakter auf den Weg, um das Ungeheuer Regulus aufzuspüren. Dabei spielt der Antike Feendrache eine entscheidende Rolle, doch Regulus unterstellt den Helden, dass sie das mächtige Monster für hinterhältige Absichten nutzen wollen. Den **Yu-Gi-Oh!**-Kennern unter den N-ZONE-Lesern wird spätestens jetzt aufgefallen sein, dass der Story-Modus unheimlich viele Parallelen zur Anime-Vorlage aufweist. Im fortgeschrittenen Spielverlauf wird außerdem der epische Kampf zwischen den Auserwählten sowie den Finsteren Auserwählten erklärt und demzufolge dürft ihr euch auf fantastische Duelle am laufenden Band freuen! Was die Charaktere anbelangt, kommen stolze 20 neue Duellisten hinzu – zum Beispiel bekannte Charaktere wie Yusei, Crow, Kalin oder Carly. Zudem bietet **Reverse of Arcadia** die bisher größte Anzahl von enthaltenen Karten bei einem DS-Spiel!

⊕ Off- wie online top!

Auch im DS-Spiel werden die Duelle nach offiziellen Regeln bestritten, wodurch sich **Reverse of Arcadia** hervorragend zum Trainieren und Ausprobieren verschiedener Deck-Strategien eignet. Vor allem der grandiose Mehrspieler-Modus ist dafür wie geschaffen, da ihr hier auch online mit eurem Handheld gegen Freunde aus aller Welt antreten dürft. Ein cleveres Wi-Fi-Ranglistensystem verfolgt dabei eure Siege und Niederlagen und wertet eure erbrachten Leistungen aus. Gewinnt ihr gegen stärkere Gegner, so klettert ihr in der Rangliste nach oben. Verliert ihr hingegen ein Duell gegen einen schwächeren Kontrahenten, tut das richtig weh, da ihr dadurch im schlimmsten Fall gleich mehrere Ränge nach unten abrutscht. Dadurch kommt natürlich eine Menge Motivation ins Spiel, immer nur Top-Leistungen abzuliefern. Wettkampf-Feeling pur für zu Hause und unterwegs! Mit dabei sind auch die erweiterten Turbo-Duelle, mit deren Sonderregeln von „Speed World 2" Fans der Anime-Serie bereits vertraut sein sollten: Seitdem die Städte New Domino und Satellite miteinander verbunden sind, muss die Feldzauberkarte „Speed World 2" bei Turbo-Duellen gespielt werden. Anschließend werden nur noch die speziellen „Speed Spell"-Zauberkarten verwendet. Wenn ein Duellant dennoch eine normale Zauberkarte spielt, werden ihm 2.000 Life Points abgezogen! Die dadurch benötigten SP-Magie-Karten sind bei **Reverse of Arcadia** integriert und sorgen für noch mehr Spannung bei den **5D's**-typischen Turbo-Duellen. Abgerundet wird der sehr positive Gesamteindruck durch eine Funktion zum Aufzeichnen der letzten 20 Siege, einen Modus, in dem ihr freie Duelle abhalten dürft, und einen neuen Duellanten-Rechner, der euch bei realen Duellen hilfreich zur Seite steht. Alles in allem eine uneingeschränkte Kaufempfehlung für alle Kartenzocker und **Yu-Gi-Oh! 5D's**-Fans – auch wenn sich wirkliche Neuerungen in Grenzen halten! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Touchscreen/Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	1
ONLINE-SPIEL	2
ONLINE-FUNKTIONEN	Weltrangliste, Duelle

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

„Die Online-Rangliste und -Duelle sind einfach genial!"

Mein Vorurteil › Nur wieder ein Aufguss der Version vom letzten Jahr …

Nicht schlecht, was Konami in diesem Jahr passend zur **Yu-Gi-Oh!**-Meisterschaft zum Trainieren für alle Kartenfans abgeliefert hat. Die Story ist eine schöne Verpackung der Duelle und im Vergleich zur Vorjahresversion hat das Spiel nicht nur am Umfang mit über 3.500 Karten zugelegt, sondern bietet auch mehr spielerische Abwechslung. Vor allem die Online-Rangliste sowie die Möglichkeit, sich übers Netz zu duellieren, sind einfach genial!

WERTUNGEN

PRO
- ⊕ 3.500 Karten
- ⊕ Schicke 3D-Optik
- ⊕ Online-Modus
- ⊕ Gigantischer Umfang
- ⊕ Abwechslungsreich

CONTRA
- ⊖ Wenig echte Neuerungen
- ⊖ Mittelmäßige Motorrad-Duelle

GRAFIK 8
SOUND 7
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	82

Übermacht: Nicht jede neue Bekanntschaft ist euch auch freundlich gesinnt. Im Laufe des Spiels müsst ihr euch ganzen Armeen und deren rücksichtslosen Befehlshabern entgegenstellen.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** PlatinumGames | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 26. März 2010

INFINITE SPACE

Text | Christina Kalka Science-Fiction-Fans, aufgepasst: Mit diesem Rollenspiel erobert ihr als Kapitän eurer eigenen Raumschifffflotte die endlosen Weiten des Weltalls!

Der 16-jährige Yuri hat nur einen Traum: es seinem Vater gleichtun und durch die Weiten des Weltraums kreuzen. Ganz rollenspieltypisch bietet **Infinite Space** dabei eine Vielzahl unterschiedlicher Charaktere, plötzlicher Story-Wendungen und natürlich ein großes Geheimnis um ein mystisches Artefakt, das ihr im Spielverlauf lüftet. Das Ganze kommt im schicken Anime-Stil daher, der es fast verschmerzen lässt, dass ein Großteil des Spiels eher wie ein interaktiver Roman abläuft, durch den ihr euch mittels Stylus klickt.

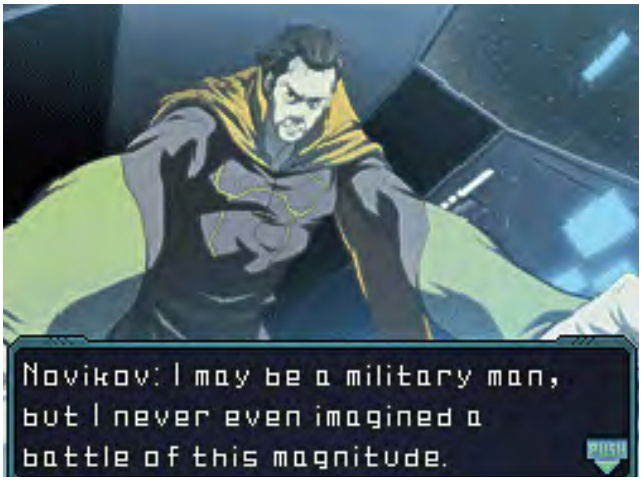
✪ Riesiger Umfang

Eines vorweg: Ein derart ausgedehntes Spiel hat der DS selten gesehen. Bis ihr die Geschichte um Yuri und seine Kameraden zu einem guten Ende gebracht habt, vergehen locker 60 bis 80 Spielstunden. Dabei müsst ihr auch immer wieder Entscheidungen treffen, die den Fortgang der Story erheblich beeinflussen und schon einmal über Leben und Tod eines Charakters bestimmen. Auf eurer Reise durch das All erforscht ihr dutzende, wenn auch etwas gleichförmige Planeten und könnt über 100 potenzielle Crew-Mitglieder aufspüren und rekrutieren. Nebenbei baut ihr eine schlagkräftige Flotte aus einer Unzahl verschiedener Raumschiffmodelle auf und stattet diese mit allerlei richtig fiesem Zubehör aus, um euch in Zufallskämpfen ge-

Aufmachung: Die Geschichte wird nicht nur in interaktiven Dialogen, sondern auch mittels langer Zwischensequenzen erzählt.

Organisation: In der Chefetage wollen unzählige Stellen besetzt werden, um das Beste aus eurer Flotte herauszuholen. Tragt die Charaktere ihren Fähigkeiten gemäß ein.

Aufstellung: Im Flottenmenü verändert ihr die Formation eurer Raumschiffe für den Kampf. Bis zu fünf von ihnen dürft ihr im späteren Spielverlauf in die Schlacht führen.



Atmosphäre: Die beeindruckenden Artworks im Anime-Stil zieren besonders wichtige Szenen und Charaktere. Hier wird gerade ein suizidaler Befreiungsschlag beschlossen.

gen Weltraumpiraten und größenwahnsinnige Staatsmänner zu behaupten. Die Auswahl an Schiffsbauteilen ist gigantisch und beinhaltet neben obligatorischem Kriegswerkzeug auch Forschungseinrichtungen und sogar Freizeiträume, um die Besatzung bei Laune zu halten.

⛔ Oft langwierige Sucherei

Der immense Spielumfang hat auch seine Schattenseiten: In den weitläufigen Sternsystemen ist die Story vor allem zu Beginn des Spiels nicht immer eng gestrickt und ihr kommt in regelmäßigen Abständen an den Punkt, an dem ihr orientierungslos von Planet zu Planet pendelt, um das nächste Ereignis auszulösen. Auch bietet **Infinite Space** keinerlei Quest-Log oder anderweitige Notizen, die euch dabei helfen würden, irgendwo in der Galaxie genau jenen NPC zu finden, der die gerade unbedingt benötigte Information für euch hat. Sind eure Englischkenntnisse weniger gut, wird euer Abenteuer schnell zur frustrierenden Sucherei nach der Nadel im Heuhaufen. Gerade der Einstieg ins Spiel kann sich auf diese Weise über etliche Stunden hinziehen. Die Spielanleitung auf Deutsch erklärt nur das Kampfsystem – Hilfe bei der Orientierung bietet sie indes leider nicht. Ein bisschen benutzerfreundlicher hätte **Infinite Space** also schon sein können! ■

Navigation: Im Gefecht gibt der obere Bildschirm Auskunft über euren Zustand, während ihr die Schiffe auf dem unteren koordiniert.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Englisch

TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Stylus
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • CHRISTINA KALKA

„Spielspaß trotz Orientierungsproblemen“

Mein Vorurteil › Science-Fiction war eigentlich nie mein Lieblingsgenre und Raumschiffe zu bauen kann doch gar nicht so spannend sein.

Ich halte mich in Sachen RPG ja normalerweise lieber an Fantasy, aber **Infinite Space** hat mich mit seiner Atmosphäre und den vielen Gestaltungsmöglichkeiten einfach voll überzeugt. Es macht riesig Spaß, seine Schiffe auszubauen und den Weltraum zu erobern. Aber wenn mir nicht bald mal jemand sagt, wo ich als Nächstes hinmuss, kriege ich die Krise!

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Riesiger Umfang
- ✚ Komplexes Ausbausystem eurer Flotte
- ✚ Sprachausgabe im Kampf
- ✚ Verschiedene Story-Abläufe möglich
- ✚ Etliche Artworks im Anime-Stil

CONTRA

- ⛔ Gute Englischkenntnisse unabdingbar
- ⛔ Kein Quest-Log
- ⛔ Oft langwierige Sucherei

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	78

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

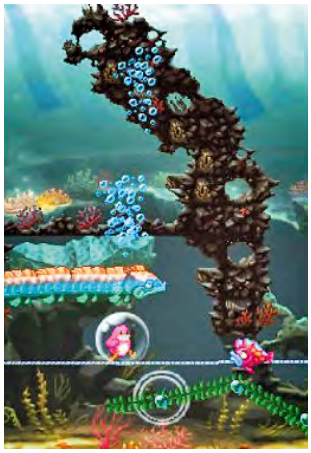
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	–/Englisch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	Mikrofon (optional – keine Angst, ihr könnt singen, müsst es aber nicht tun)

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-



Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Pastagames | **Hersteller:** Big Ben Interactive | **Termin:** 26. März 2010

MEINUNG
CHRISTOPH SCHUSTER

„Endlich etwas Frisches, nicht diese ewig gleiche Leier!“

Mein Vorurteil ▸ Tolle Grundidee, aber wird das nicht irgendwann öde?

Was mein Vorurteil angeht, habe ich mich geirrt: Sobald **Maestro** anfängt zu langweilen, bringen die Entwickler rechtzeitig einen neuen Kniff ins Spiel. Und die schweren Versionen der Lieder lassen selbst Musikfreunde gut schwitzen. Bloß schade, dass beim Sound so geschlampt wurde, denn der ist hier doch besonders wichtig!

WERTUNGEN

PRO

- Coole, frische Spielidee
- Tolle Musikauswahl
- Abwechslungsreich

CONTRA

- Langweilige Bosskämpfe
- Geringer Umfang
- Miese, verrauschte Sound-Qualität

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
76	--

MAESTRO! JUMP IN MUSIC

Text | Christoph Schuster

Schweigen ist Gold. Aber verflucht langweilig! Deshalb stimmen wir lieber ein paar coole Songs an.

Wir haben in **Guitar Hero** die Klampfe geschwungen und in **Rock Band** das Schlagzeug verdroschen. Nun fühlen wir uns bereit, ein ganzes Orchester zu übernehmen – und das ausgerechnet auf Nintendos Kleinstem, dem DS!

⊕ Die Macht der Musik

Presto, der dauergrinsende Held von **Maestro**, rennt zu Beginn jedes Levels schnurstracks los, dabei joggt er auf einer Saite, die ihr mit dem Stylus anschlagen könnt. Je nachdem, ob ihr von oben oder unten dagegen tippt, springt euer Grinsevogel oder lässt sich fallen. So überwindet ihr Abgründe und sammelt Sterne, Obst und allerlei Zeug ein. Das war's schon zum Jump&Run-Teil. Den eigentlichen Reiz macht nämlich die Musik aus. Im Takt klickt ihr per Stylus Gegner aus dem Bild und schlagt Saiten an. Außerdem streicht ihr gefühlvoll über Harfen oder lasst Mandolinen erklingen. Hier spielt **Maestro** seine Stärken aus: Die Levels, die jeweils ein Lied darstellen, fallen abwechslungsreich aus und verlangen euch in höheren Schwierigkeitsgraden einiges ab. Zu klassischen Stücken wie Beethovens **Fünfter Symphonie** und Mozarts **Kleiner Nachtmusik**, zu Filmtiteln wie **The Good, the Bad and the Ugly** und sogar zu Rock-Hits wie **House of the Rising Sun** von The Animals musiziert ihr und verfallt in einen richtigen Fluss, der euch kaum loslässt. Klasse!

⊖ Frustgefahr!

Nicht so toll ist hingegen der Sound. Klar, der DS erreicht nie die Klangqualität einer Stereoanlage. Aber insbesondere das starke Rauschen hätte es echt nicht gebraucht. Schämt euch, Pastagames, das geht besser! Ähnlich doof fanden wir die Bosskämpfe, die nach dem Grundprinzip ablaufen: Der Gegner spielt einen Rhythmus vor, ihr klopft nach. Das kann nie und nimmer mit den herrlich variantenreichen normalen Levels mithalten. Zu guter Letzt störte uns der geringe Umfang: Nach zwei bis drei Stunden seht ihr schon den Abspann. Zum Glück geht's dann erst richtig los. Nach dem Durchspielen werden nämlich die schwereren und längeren Versionen der Lieder freigeschaltet. Da trumpft **Maestro** noch mal richtig auf. Unterm Strich wäre zwar mehr drin gewesen, aber es ist dennoch ein wirklich schönes Spiel. ■

Doof: Auf dem oberen Bildschirm gibt's außer netten Landschaften nix zu sehn.

Gemein: Wenn ihr es nicht schafft, die Sombrero-Hütchen rechtzeitig vom Zug zu feuern, schleudern sie ihren Hut quer durchs Bild und verdecken euch so die Sicht.

Sonic 1: Das Debüt des Sega-Igels muss jeder Videospiele-Fan gezockt haben! Spielerisch nicht ganz so gut wie die Nachfolger, aber ein Klassiker.

Auf dem unteren Bildschirm sehr ihr abgedunkelt Infos zum jeweiligen Spiel.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 12. März 2010

SONIC CLASSIC COLLECTION

Text | Thomas Eder

Zurück in die Greenhill Zone von 1991!

Was Mario für Nintendo ist, war Sonic einst für Sega – in den Zeiten, als der japanische Traditionshersteller noch im Hardware-Geschäft war. Mittlerweile flitzt der quirlige Igel auf nahezu allen aktuellen Systemen, nimmt gemeinsam mit Mario an olympischen Spielen teil und jagt im Kart über abgefahrene Pisten aus dem Sega-Universum. Und mit der **Sonic Classic Collection** habt ihr jetzt auch noch die Möglichkeit, eine kleine Zeitreise in die 90er zu machen und die ersten Sonic-Games originalgetreu zu erleben!

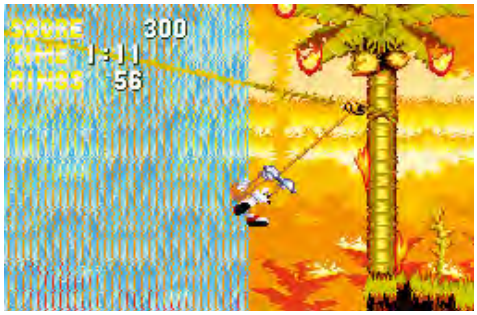
⊕ Zeitlos gut

Bei jeder Retro-Spielsammlung stellt sich zuerst die Frage, wie spielbar die Games heutzutage überhaupt noch sind. Oftmals hat der Zahn der Zeit nämlich schon kräftig daran genagt, sodass die Spiele in den Erinnerungen vieler Zocker noch besser sind, als wir es heute empfinden. Nicht so bei den Mega-Drive-**Sonic**-Titeln: Das Gameplay mag zwar schlicht sein, fühlt sich aber heute noch genauso gut wie vor fast 20 Jahren an. Und das gilt sowohl für das Videospieldebüt des blauen Stacheltiers aus dem Jahre 1991 als auch für die Fortsetzungen **Sonic 2, Sonic 3** und **Sonic & Knuckles,** die allesamt auf dem DS-Modul enthalten sind. Ein paar zusätzliche Features hat Sega der Klassiker-Sammlung spendiert, beispielsweise ein Speichersystem, Bonusmaterial, und dass man im zweiten und dritten Teil auch mit Knuckles spielen kann.

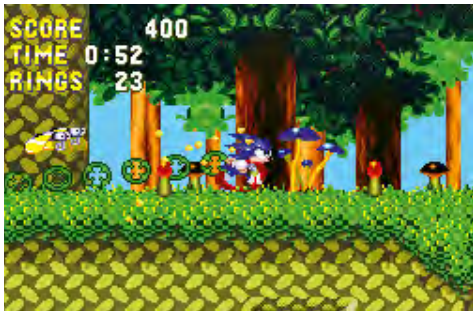
⊖ Wenig Drumherum

Doch der Umfang der Bonus-Inhalte hält sich in Grenzen und das Speichersystem ist zwar ganz praktisch, aber egal wo in einem Abschnitt ihr speichert – ihr fangt immer zu Beginn des Levels wieder an. Und noch ein kleiner Kritikpunkt: In **Sonic 2** fehlt der (mittelmäßige) Mehrspieler-Modus, was aber verschmerzbar ist. In Hinsicht auf die Technik gibt's auch einige Makel: Die Grafik wird oft von Rucklern geplagt, die Auflösung ist im Vergleich zum Original geringer. Das ist beim Spielen zwar spürbar, doch kein K.-o.-Kriterium für die Sammlung.

Unterm Strich bleibt eine schöne Sammlung mit vier unvergesslichen Klassikern, die auch heute noch für eine Spielrunde gut sind. Fraglich ist nur, ob man die Games wirklich braucht, da sie ja bereits als downloadbare Spiele für die Virtual Console und Wii-Ware oder in anderen Compilations erhältlich sind. Außerdem vermissen wir weitere Sonic-Titel aus dieser Zeit – etwa das Flipper-Spiel **Sonic Spinball**. Und der magere Umfang rund um die Klassiker – beispielsweise das sehr überschaubare Bonusmaterial – sowie das Fehlen der übrigen Mega-Drive-**Sonic**-Spiele trüben den ansonsten soliden Eindruck! ■



Sonic 3: Hinsichtlich der Abwechslung und des Umfangs hat der dritte Teil am meisten zu bieten!



Sonic & Knuckles: Das letzte große Sonic-Spiel fürs Mega Drive besticht durch seine sehr schicke Optik!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten
SONDERFUNKTIONEN	–
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	–
ONLINE-SPIEL	–
ONLINE-FUNKTIONEN	–

MEINUNG
THOMAS EDER

„Die ruckelige Emulation hat mich enttäuscht."

Mein Vorurteil ▸ Kennt irgendwer diese Games noch nicht?

Sonic lag damals meinem Mega Drive bei und aus Mangel an Alternativen habe ich dieses Spiel gel(i)ebt. Umso erfreulicher war es für mich, die wichtigsten **Sonic**-Spiele auf einem Modul zu bekommen. Was mich hingegen enttäuscht hat, sind die ruckelige Emulation sowie das wenige Bonus-Material.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Vier tolle Klassiker
- ⊕ Großer Umfang
- ⊕ Auch heute noch spielenswert

CONTRA

- ⊖ Wenig Bonusmaterial
- ⊖ Ruckler
- ⊖ Geringere Auflösung als die Originale

GRAFIK 5

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	--

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème an Nintendo-Wii- und DS-Spielen im Überblick!

Nichts Neues auf der Wii: Weder das coole Red Steel 2 noch der Geheimtipp Fragile Dreams schaffen den Sprung in die Top 5 ihrer Genres.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86 % Das Action-RPG erobert die Top-Position der Wii-Action-Charts! Einfach genial!
2		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
3		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %
4		**No More Heroes** Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 81 %
5		**Ghostbusters** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!
2		**Resident Evil 4 Wii-Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
3		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %
4		**Bully: Die Ehrenrunde** Hersteller: 2k Games | Spielspaß: 86 %
5		**Silent Hill: Shattered Memories** Hersteller: Konami | Spielspaß: 81 %

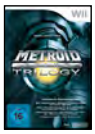
ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85 % Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver| Spielspaß: 85 %
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5		**Another Code R** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3		**TMNT Smash-Up** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
4		**Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Naruto: Clash of a Ninja Revolution** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2		**Metroid Prime 3: Corruption** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**The Conduit** Hersteller: Sega | Spielspaß: 90 %
4		**Call of Duty: Modern Warfare - Reflex Edition** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %
5		**Resident Evil: The Darkside Chronicles** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 87 % Mit dieser Minispielesammlung kommt ihr sicher voll auf eure Kosten!
2		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
3		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
4		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
5		**Boom Blox: Smash Party** Hersteller: Electroinc Arts | Spielspaß: 85 %

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96 % DAS Jump & Run schlechthin sahnte die N-ZONE-Traumwertung von 96 % ab!
2		**New Super Mario Bros. Wii** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**de Blob** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %
4		**Lego Indiana Jones 2** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %
5		**Wario Land: The Shake Dimension** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93 % Den Spitzenreiter im Musikgenre gibt's jetzt auch nach langer Verspätung hier zu kaufen!
2		**Guitar Hero 5** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4		**Rock Band** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**SSX Blur** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
4		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
5		**Need for Speed: Nitro** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

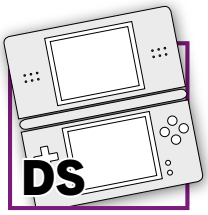
1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Final Fantasy Fables: Chocobo Chronicles** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %
4		**Tales of Symphonia: Dawn of the New World** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %
5		**Pokémon Battle Revolution** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 78 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89 % Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 89 % Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Sommer …** Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3		**Pro Evolution Soccer 2010** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Mario Power Tennis (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
5		**FIFA 10** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87 %



Pokémon HeartGold/SoulSilver:
Das neueste Pokémon-Game wird mit einer Wertung von stolzen 93 % zum aktuell besten DS-Rollenspiel!

Herzlichen Glückwunsch: Ihr habt eines der drei in der aktuellen N-ZONE versteckten Monster gefunden! Nähre Infos zum Monsterjagd-Gewinnspiel findet ihr auf Seite 11.

ACTION

1		**GTA: Chinatown Wars** Hersteller: Rockstar Games Spielspaß: 93 % Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchstem Niveau!
2		**Worms 2: Open Warfare** Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %
3		**Space Invaders Extreme** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %
4		**COP: The Recruit** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %
5		**Mega Man ZX** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Spirit Tracks** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Besser als **Phantom Hourglass**: Das neue **Zelda** erobert die Chart-Spitze!
2		**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Castlevania: Portrait of Ruin** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Castlevania: Order of Ecclesia** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
5		**Castlevania: Dawn of Sorrow** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

ADVENTURE

1		**Anoth. Code: Dopp. Erinnerung** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 85 % Herrlich innovativer Adventure-Spaß, der leider etwas zu schnell vorbei ist.
2		**Phoenix Wright: Ace Attorney** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Hotel Dusk: Room 215** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Phoenix Wright: Trials and Tribulations** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5		**Ace Attorney: Apollo Justice** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

BEAT 'EM UP

1		**Bleach: Dark Souls** Hersteller: Sega Spielspaß: 84 % Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!
2		**Dragon Ball Z: Supersonic Warriors** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %
3		**Naruto: Ninja Destiny** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
4		**Naruto: Ninja Council** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
5		**Naruto: Ninja Destiny 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime: Hunters** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.
2		**Call of Duty: World at War (dt.)** Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %
3		**Brothers in Arms DS** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83 %
4		**Call of Duty : Modern Warfare Mobilized** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Dementium: Die Anstalt** Hersteller: Zuxxez | Spielspaß: 80 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Bomberman 2** Hersteller: Konami Spielspaß: 92 % Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!
2		**Professor Layton und die Schatulle der Pandora** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Tetris DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
5		**Meteos** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1		**New Super Mario Bros.** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!
2		**Kirby: Power Paintbrush** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**Yoshi's Island DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %
4		**Super Mario 64** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
5		**Sonic Rush** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Guitar Hero On Tour** Hersteller: Activision Spielspaß: 88 % Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!
2		**Guitar Hero On Tour: Decades** Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %
3		**Guitar Hero: Modern Hits** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Rhythm Paradise** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %
5		**Ultimate Band** Hersteller: Disney Interactive | Spielspaß: 76 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart DS** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**Race Driver: GRID** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %
4		**DTM Race Driver 3: Create & Race** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 84 %
5		**Trackmania DS** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1		**Pokémon HeartGold/SoulSilver** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 93 % Ein Meisterwerk löst das andere ab: **Gold/Silber** ist das beste DS-RPG!
2		**Pokémon Platin** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Pokémon Diamant/Perl** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4		**Chrono Trigger** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %
5		**Dragon Quest IX** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Advance Wars: Dark Conflict** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!
2		**42 Spieleklassiker** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Advance Wars: Dual Strike** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Animal Crossing: Wild World** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
5		**Final Fantasy Tactics A2** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 88 % Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!
2		**New International Track & Field** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
3		**Mario Slam Basketball** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %
4		**Mario & Sonic bei den Olympischen …** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Tony Hawk's American Sk8land** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94% Goldesel: Auch in diesem Monat ist der Mega-Hit auf Platz 1 der Wii-Verkaufscharts.		
2	**Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
3	**JUST DANCE**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: –
4	**Wii SPORTS RESORT + Wii MOTIONPLUS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 86%
5	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
6	**MARIO PARTY 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/07 Spielspaß: 80%
7	**Wii FIT PLUS (OHNE BALANCE BOARD)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
8	**WE SING (MIT MIKROFONEN)**	Entwickler: Nordic Games Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: –
9	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 89%
10	**SUPER MARIO GALAXY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 96%

TOP 10 LESER (Wii)

1	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94% Höchste Zeit für Galaxy 2, damit wieder etwas Bewegung in die Charts kommt!		
2	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
3	**SONIC & SEGA ALL-STARS RACING**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 03/10 Spielspaß: 85%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
5	**SUPER MARIO GALAXY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 96%
6	**RED STEEL 2**	Entwickler: Ubisoft Paris Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 81%
7	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 89%
8	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
9	**SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES**	Entwickler: Climax Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 03/09 Spielspaß: 80%
10	**MEGA MAN 10 (WiiWARE)**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: –

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILLIGHT PRINCESS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92% Die gesamte Redaktion ist momentan im Zelda-Fieber – sowohl auf der Wii als auch dem DS!		
2	**SONIC & SEGA ALL-STARS RACING**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 03/10 Spielspaß: 85%
3	**NEW SUPER MARIO BROS Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
4	**SUPER MARIO GALAXY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 96%
5	**RED STEEL 2**	Entwickler: Ubisoft Paris Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 81%
6	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
7	**TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALL-STARS**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 02/10 Spielspaß: 88%
8	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
9	**SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES**	Entwickler: Climax Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 03/09 Spielspaß: 80%
10	**FRAGILE DREAMS**	Entwickler: Rising Star Games Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 80%

TOP 10 SATURN (DS)

1	**POKÉMON HEARTGOLD GOLDENE EDITION** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93% Auf dem DS steigt das neue Pokémon auf Platz 1 ein.		
2	**POKÉMON SOULSILVER – SILBERNE EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%
3	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
4	**MARIO UND SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
5	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
6	**SONIC & SEGA ALL-STARS RACING**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 03/10 Spielspaß: 85%
7	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
8	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER**	Entwickler: Alphateam Corporation Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
9	**PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/08 Spielspaß: 90%
10	**STYLE BOUTIQUE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: – Spielspaß: –

TOP 10 LESER (DS)

1	**POKÉMON HEARTGOLD / SOULSILVER** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93% Das neue **Pokémon** ist diesmal das Lieblings-Spiel der N-ZONE-Leser.		
2	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
3	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
4	**PICROSS DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/07 Spielspaß: 85%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
6	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
7	**SONIC & SEGA ALL-STARS RACING**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 03/10 Spielspaß: 85%
8	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER**	Entwickler: Alphateam Corporation Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
9	**TETRIS DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/06 Spielspaß: 90%
10	**FLIPNOTE STUDIO (DSiWARE)**	Entwickler: Hatena Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: –

TOP 10 REDAKTION (DS)

1	**THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90% Nach Spirit Tracks spielt die Redaktion wieder den Vorgänger.		
2	**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
3	**PICROSS 3D**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 87%
4	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
5	**POKÉMON HEARTGOLD / SOULSILVER**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%
6	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
7	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
8	**SONIC & SEGA ALL-STARS RACING**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 03/10 Spielspaß: 85%
9	**AVALON CODE**	Entwickler: Rising Star Games Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 78%
10	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER**	Entwickler: Alphateam Corporation Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Ihr könnt uns natürlich auch schreiben, Infos dazu siehe Seite 13. Danke schön für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 6 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 6 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game vergünstigt abgreifen!

Mario Power Tennis New Play Control! (Wii)
New Play Control!, das bedeutet hochqualitative GameCube-Klassiker, die perfekt auf die neue, innovative Wii-Steuerung angepasst und durch neue Features gegenüber dem Originalspiel erweitert wurden. Sportliches Highlight der Reihe ist **Mario Power Tennis**.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1097594

Donkey Kong Jungle Beat (Wii)
Voll Banane! Donkey Kong ist zurück. Der sympathische Pixel-Primat mischt jetzt die Wii auf und erobert im Nu neue Fans. **New Play Control! Donkey Kong Jungle Beat** ist eine neue Version des klassischen GameCube-Abenteuers **Donkey Kong**. Außerdem bietet das Jump & Run einen brandneuen, exklusiven Level!
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1097595

Wii Fit Plus (Wii)
In der Erweiterung können erstmals individuelle Fitness-Ziele definiert werden. Dank maßgeschneiderter Workouts bestimmt man selbst, welche Körperpartien man wie intensiv trainieren möchte. Durch das Hinzufügen von Kalorienzielen kann man sich Tagesaufgaben stellen oder langfristige Trainings verfolgen.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1096887

Boom Blox Smash Party (Wii)
Boom Blox Smash Party definiert den Begriff Zerstörung auf der Wii völlig neu! Die abgefahrene Party wird jetzt noch besser! **Boom Blox Smash Party** bietet mit den neuen Koop-, Wettstreit- und Teamplay-Herausforderungen doppelt so viele Multiplayer-Modi wie der beliebte Vorgänger **Boom Blox**.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1097592

abo.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002 (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 39,50/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

Lieferung nur, solange der Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

713804

Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.

BLZ

❑ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Christoph Kraus

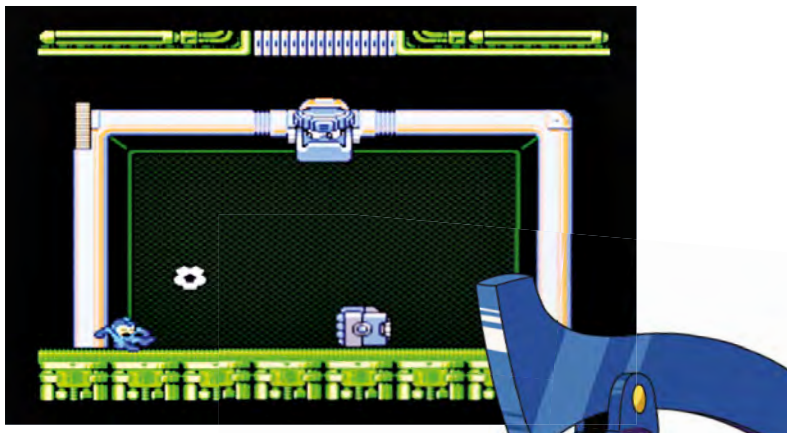
MEGA MAN 10

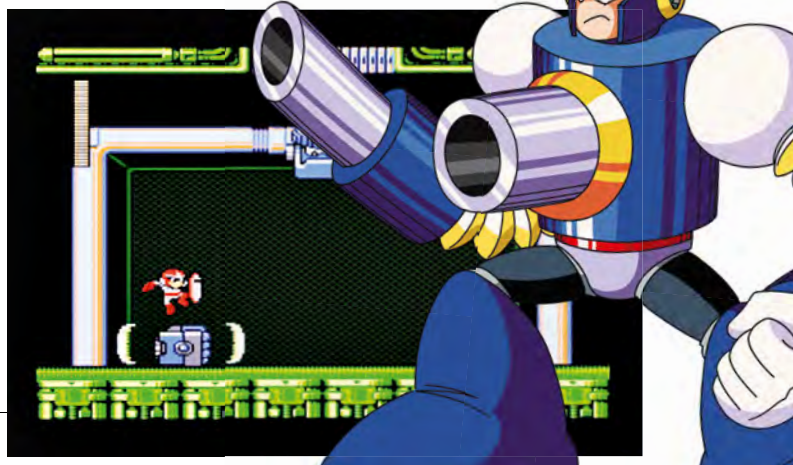
Art: WiiWare I **Genre:** Action I **Entwickler:** Capcom I **Termin:** 5. März 2010 I **Preis:** 1.000 Nintendo Points

Diesen Nostalgie-Zock braucht jeder. Hört ihr? Jeder!

Der blaue Bomber ist immer noch in Top-Form: **Mega Man 10** besticht durch skurrile Levels (etwa die Nitro-Man-Stage, in der euch Busse und Lastwagen attackieren!), flüssige Nostalgie-Grafik (diesmal aber ohne aktivierbares Pixel-Flackern) und einen gewohnt hohen Umfang mit acht Levels und dem Gemach von Dr. Wily. Die Steuerung mit der Wii-Fernbedienung ist präzise wie eh und je und hat nur einen einzigen Schwachpunkt: Beim hektischen Spielen kommt man schon mal versehentlich auf die A- und B-Tasten, wodurch ihr Mega Mans Bewaffnung wechselt. Das sorgt im Eifer des Gefechts für unnötige Probleme. Offenbar haben die Grafiker über das Spielgeschehen einen leichten Unschärfe-Filter gelegt, wodurch **Mega Man 10** etwas weniger „pixelig" wirkt als die NES-Originale. Was den Soundtrack betrifft, sind den Komponisten wieder etliche gute Melodien eingefallen, die aber im Vergleich zum neunten Teil nicht mehr ganz so eingängig sind. Der Easy-Modus vereinfacht das Spiel tatsächlich immens, wodurch auch Anfänger eine Chance haben, bis zum Schlussbildschirm zu gelangen. Die Tatsache, dass Proto Man (siehe Bild rechts unten) diesmal von Anfang an spielbar ist, bekräftigt unsere hohe Spielspaß-Wertung. Runterladen, das ist ein Befehl!

WERTUNG 9 VON 10





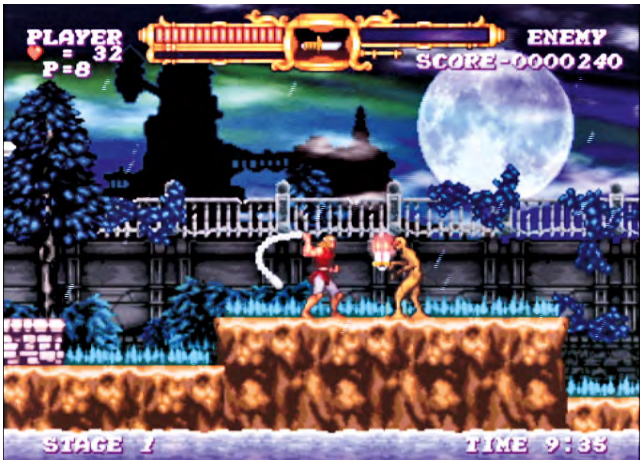
Unser Vergleich zeigt: Im Easy-Modus (unten, gespielt mit Proto Man) gibt es den umherspringenden Ball nicht. Auch die Angriffsmuster des Zwischenbosses sind viel simpler.

Text I Christoph Kraus

CASTLEVANIA: THE ADVENTURE REBIRTH

Art: WiiWare I **Genre:** Action I **Entwickler:** Konami I **Termin:** 26. Februar 2010 I **Preis:** 1.000 Nintendo Points

Überraschung: Dieses **Castlevania** ist ausnahmsweise tatsächlich schaffbar!



Viele Zombies, fette Bosse: Markenzeichen der **Castlevania**-Serie.

Wer es gewohnt ist, an einer neuen **Castlevania**-Episode regelmäßig zu verzweifeln und das Spiel sowieso nicht durchspielen zu können, der sei diesmal beruhigt: Das Remake des allerersten Game-Boy-Teils ist in puncto spielerischer Anspruch relativ milde. Das zeigt sich schon im Optionsmenü, wo sich die Anzahl der zur Verfügung stehenden Versuche verändern lässt. So gönnt ihr euch bis zu neun Leben. Außerdem dürft ihr immer wieder vom Anfang der jeweiligen Welt beginnen, selbst wenn ihr alle Leben verloren habt. In den fünf Levels geht es zwar gewohnt deftig zur Sache, allerdings blieb uns keine Passage als unfair in Erinnerung. Nach einer guten Stunde ist das **ReBirth**-Abenteuer allerdings schon vorbei – die Spielzeit geht dennoch in Ordnung, schließlich gibt es keinerlei Längen im Spielverlauf. Wer sich selbst quälen möchte, wählt übrigens die Steuerungsvariante „Classic", wodurch sich während eines Sprungs die Richtung nicht mehr ändern lässt. Die Grafik ist vergleichbar mit der von **Super Castlevania**, nur hätten wir uns mehr Effektspielereien gewünscht.

WERTUNG 8 VON 10

Text I Christoph Kraus

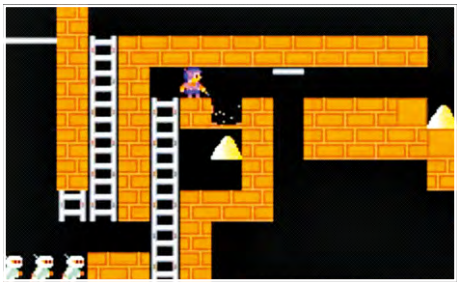
LODE RUNNER

Art: Virtual Console I **Genre:** Jump & Run I **Entwickler:** Hudson Soft
Termin: 12. März 2010 I **Preis:** 600 Nintendo Points

Früher mag dieser Typ vielleicht mal Kult gewesen sein, aber heute …?

Diese Rubrik heißt „Retro", weil es hier um klassische – manch einer mag auch sagen: angestaubte – Videospiele geht. Wir versuchen, alle Spiele in Berücksichtigung ihres Alters, das sie mittlerweile auf dem Buckel haben, zu rezensieren. Doch bei **Lode Runner** stoßen wir an die Grenzen der Kulanz; das Spiel macht heutzutage einfach keinen Spaß mehr. Eure Aufgabe besteht darin, herumliegende Rubine einzusammeln und keinem Gegner in die Quere zu kommen – schon bei der kleinsten Berührung heißt es unbarmherzig: „Noch mal von vorn beginnen!" Zwar könnt ihr euren Feinden eine Fallgrube buddeln, in die sie anschließend purzeln, aber da ihr zumeist nicht weit genug nach links und rechts blicken könnt, leidet die Übersicht stark. Dadurch entsteht beim Spielen schnell Frust. Auch die Pieps-Musik und die klassische – oder sollen wir besser sagen: schlechte? – Grafik wirken im Jahr 2010 leider massiv veraltet. **Lode Runner** mag vor 27 Jahren eine große Nummer gewesen sein. Heute ist der Titel nur noch langweilig. Allenfalls Nostalgiker können guten Gewissens zwei oder drei Wertungspunkte hinzufügen.

WERTUNG 3 VON 10



DAS NEUE HANABI-FESTIVAL

Text I Christoph Kraus

Hanabi Festival heißt die Aktion, wenn Nintendo Europa-Premieren für die Virtual Console anbietet. Nach langer Durststrecke rang sich Nintendo Mitte März wieder dazu durch, neue Klassiker im Shop-Kanal zu veröffentlichen. Sogar drei richtig gute!

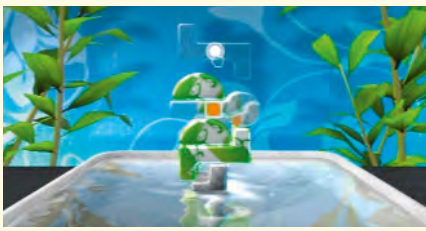
Super Mario Kart (Super Nintendo)
Schon seit Juni vergangenen Jahres ist das **Mario Kart**-Debüt im japanischen Wii-Shop-Kanal verfügbar – erst am Karfreitag 2010 flitzte das immer noch sagenhafte Rennspiel von der europäischen Startbahn los. Und wenn ihr euch damit abfinden könnt, dass nur zwei Zocker gleichzeitig gegeneinander antreten können, ist sogar der Spaßfaktor im Mehrspieler-Modus immens hoch.

Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber (Nintendo 64)
Dieses Taktik-Rollenspiel von Akihido Yoshida, dem Erfinder von **Final Fantasy Tactics**, ähnelt **Tactics Ogre** fürs Super Nintendo. Ihr legt fest, welcher Charakter welche Attribute bekommt, im Gefecht agieren die Figuren aber selbstständig. **Ogre Battle 64** bietet ein sehr außergewöhnliches Taktik-Gameplay, gerade deshalb ist es ein spannender Titel!

Castlevania: Rondo of Blood (Turbografx)
Dieses bislang in Europa unveröffentlichte Turbografx-**Castlevania** war der Wegbereiter für das gefeierte **Symphony of the Night**. Das Spiel bietet einen Soundtrack in brillanter CD-Qualität und besticht durch gewohnt fette Bosse. Es kostet 900 Nintendo Points und wird garantiert in Deutschland erscheinen. Das bestätigt ein Eintrag bei der englischen Altersprüfstelle.

KURZ ERINNERT

ART OF BALANCE



Na, wie viele Bauklötzchen könnt ihr aufeinanderstapeln, ehe der ganze Haufen in sich zusammenfällt? **Art of Balance** setzt genau auf dieses simple Spielprinzip – und landet damit einen Volltreffer! Der 8-Euro-Download mit seinen 100 vorgegebenen Rätseln ist erfrischend anders, dank 480p-Auflösung und Breitbildgrafik auch technisch hochwertig gemacht und besticht mit einem Mehrspieler-Modus (sowohl abwechselnd als auch gegeneinander im Splitscreen). Gesteuert wird die geniale Knobelei natürlich allein mit der Wii-Fernbedienung. ck

Art: WiiWare I Genre: Geschicklichkeit
Termin: 26. März I Preis: 800 Nintendo Points
WERTUNG 9 VON 10

MILITARY MADNESS NECTARIS

Diese Mischung aus **Advance Wars** und **Panzer Tactics DS** kann sich wahrhaft sehen lassen: Ihr navigiert eine Vielzahl unterschiedlicher Vehikel – etwa Panzer, Flugeinheiten oder Artillerie – durch schlichte Umgebungen und wehrt euch in Rundenkämpfen gegen die Konkurrenz. Gesteuert wird wahlweise mit Classic-Controller oder quer gehaltener Wii-Fernbedienung, was recht gut funktioniert. Im Online-Modus von **Military Madness Nectaris** ist indes eher wenig los – was aber auch an der geringen Verbreitung zum Zeitpunkt unseres Tests liegen könnte. Positiv sticht der Preis hervor: Gerade mal zehn Euro sind für den Download fällig. Darüber hinaus können sich vier Spieler vor der Glotze bekriegen. Die Wii-FB wird einfach weitergereicht. ck

Art: WiiWare I Genre: Strategie
Termin: 12. März I Preis: 1.000 Nintendo Points
WERTUNG 7 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Text I Christoph Kraus

ELEMENTAL MASTERS

Genre: Strategie I **Entwickler:** Ibxgames I **Termin:** 12. März 2010 I **Preis:** 800 Nintendo Points

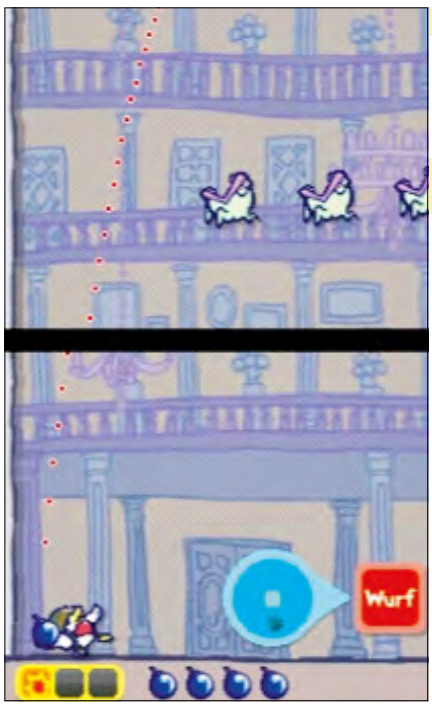
Ein Fantasy-Kartenspiel aus Deutschland, und noch dazu ein gutes!

Selbst Kennern von strategischen Kartenspielen à la **Dominion**, dem Spiel des Jahres 2009, dürfte der Einstieg in die Welt von **Elemental Masters** nicht leicht fallen. Zwar sind die Menüs und die Oberwelt, in der ihr von Kampf zu Kampf reist, recht übersichtlich gestaltet, aber spätestens im Gefecht ist man schnell aufgeschmissen. Erst die vertiefte Lektüre der DSi-Spielanleitung hilft weiter – ein Tutorial wird leider schmerzlich vermisst. Das ist gleichzeitig auch der größte Schwachpunkt des Spiels. Man stellt also sein fünfteiliges Kartendeck zusammen, sucht dabei seine Krieger (jeder mit unterschiedlichen Attributen und Fähigkeiten) individuell aus und benutzt gesammelte Magiekarten, um seinen Gegner im rundenbasierten Kampf in die Flucht zu schlagen. Die Steuerung mit dem Steuerkreuz ist etwas umständlich, mit dem Touchpen klappt's aber ganz gut. Die Standbilder sind sauber illustriert, die Geschichte erfüllt ihren Zweck: Sie dient als Bindeglied zwischen den Kämpfen. Einfach, aber gut: Im Zweispielermodus wird der DS einfach zum Mitstreiter weitergereicht. Schwach: Zeichensetzungsfehler trüben die ansonsten gute Präsentation. Geboten werden aber verständlich formulierte, deutsche Bildschirmtexte. Fazit: Nur was für Leute, die komplexe Kartenspiele nicht abschrecken, sondern herausfordern!

WERTUNG 8 VON 10

Auf der Landkarte (siehe rechts) reist man zum nächsten Kampf. Das Gefecht wird dann auf einem Kartentisch (wie unten gezeigt) ausgetragen.

Dieser Dickwanst hat offensichtlich einen guten Magen. Er verträgt mehrere Sprengkörper.



Seht ihr das Rädchen unten rechts? Indem ihr mit dem Touchpen daran dreht, bestimmt ihr den Wurfwinkel.

Text I Christoph Kraus

BIRD & BOMBS

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** Intelligent Systems I **Termin:** 26. Februar 2010 I **Preis:** 200 Nintendo Points

Bemerkenswert guter Spielspaß für gerade mal zwei Euro!

Dienstag vor der Heftabgabe, kurz vor Feierabend: Wir wollen nur mal kurz in **Bird & Bombs** reinspielen, um die Qualität des Spiels einschätzen zu können. Doch dann überkommt uns die Motivation zum Weiterspielen – und wir kommen nicht mehr von unserem DSi los. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Schleudert Bomben in die Mäuler aller Vögel, indem ihr den Wurfwinkel mittels Touchpen behutsam verändert. Das war's! Sind alle Sprengsätze explodiert, geht es weiter zum nächsten Abschnitt. Uns beeindruckte nicht nur das kesse, gute Spieldesign, sondern auch der sensationell günstige Preis von 200 Nintendo Points. Zwei Stunden feinster Spielspaß für zwei Euro? Da sind wir dabei! Gerade solche gewitzten Spielereien zeichnen den DSi-Shop aus. Und **Bird & Bombs** ist das Paradebeispiel für flotte Zwischendurch-Unterhaltung!

WERTUNG 9 VON 10

Text I Christoph Kraus

POP ISLAND

Genre: Rennspiel I **Entwickler:** Odenis Studio I
Termin: 12. März 2010 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Dieses Spiel ist bunter als ein Karton voller Lego-Klötzchen!

Nach den ersten Spielminuten herrschte Verwirrung: Worum geht es bei diesem 5-Euro-Zock überhaupt? Warum ist alles so bunt? Und kann dieses abgedrehte Rennspiel überhaupt Spaß machen? Die verblüffende Antwort: Ja, es kann! In **Pop Island** scheucht man sechs verrückte Tierchen über acht Planeten, sammelt Flaggen ein und transportiert diese zum eigenen Lager, ohne von der gegnerischen Mannschaft über den Haufen geschossen zu werden. Wer gerade keine Fahne besitzt, kann versuchen, sich eine zu mopsen. Mehr gibt's zum Spielprinzip nicht zu sagen – außer, dass es nicht nur gut funktioniert, sondern auch tatsächlich Spaß macht! Und das ist bei der Fülle liebloser DSi-Spielereien keine Selbstverständlichkeit. Die Grafik ist indes äußerst bunt – wir finden: ZU bunt!

Die bunte Grafik ist zuerst verwirrend, aber schnell gewöhnt man sich dran. Weniger Farben wären aber gut gewesen.

WERTUNG 8 VON 10

Text I Christoph Kraus

DIE BESTEN DSi-KLICKS

Diese Webseiten empfehlen sich als Lesezeichen im DSi-Browser!

Der DSi-Browser funktioniert zwar prinzipiell gut, aber manche Webseiten werden auf den Mini-Bildschirmen schlichtweg furchtbar dargestellt. Gut, dass es gute Links gibt, die an die Bedürfnisse von Handy- und DSi-Surfern angepasst sind. Wir stellen euch die besten von ihnen vor.

WEBSEITE	ADRESSE	BEWERTUNG DER REDAKTION
Tagesschau	mobil.tagesschau.de	Sehr gute Anlaufstelle für Nachrichten. Nur die Videos laufen auf dem DSi leider nicht.
stern	mobil.stern.de	Die Mobil-Webseite des Wochenmagazins stern bietet auch allerhand Boulevard-News.
Wetter.de	mobil.wetter.de	Die zuverlässigen Wettervorhersagen sind dank flotter Suchmöglichkeiten schnell erreichbar.
Eurosport	m.eurosport.de	Fußball, Formel 1, Ski, Tennis und mehr. Die Darstellung ist leider etwas arg minimalistisch.
TV Spielfilm	wap.tvspielfilm.de	Wissen, was wann im Fernsehen läuft – praktisch, schnell, übersichtlich, gut.
Ebay	wap.ebay.de	Optimal für den schnellen Überblick. Die Produktseiten wirken indes überfrachtet.
Web.de	m.web.de	Ideal für schnellen Zugriff aufs Web.de-Mail-Konto – nur die Werbepenetranz nervt.
Googlemail	m.gmail.com	Lädt schnell, ist komfortabel zu bedienen: So muss eine DSi-optimierte Website aussehen.
studiVZ / meinVZ	m.studivz.net/ m.meinvz.net	Etwas abgespeckt gegenüber dem Web-Angebot, aber damit kann man gut leben.
Facebook	m.facebook.com	Diese mobile Version kann fast alles, was man auch von der regulären Seite kennt. Sauber!

KURZ ERINNERT

PINBALL PULSE: THE ANCIENT BECKON

Der Entwickler dieser Flipper-Simulation ist ein allseits bekannter: Von Fuse Games stammen auch **Super Mario Ball** (GBA) und **Metroid Prime Pinball** (DS). Doch **Pinball Pulse** setzt diesmal nicht auf ein Nintendo-Maskottchen, sondern auf die Helden der griechischen Mythologie. Während man also auf dem vorgerenderten Tisch flippert, ist etwa hin und wieder Zeus' Stimme zu hören. Nett! Die Kugelphysik ist kompromisslos gut – dasselbe gilt für die Weiterspiel-Motivation. Und wenn man die Spielvariante „Täglich" nutzt, wo man jeden Tag nur ein einziges Mal spielen kann, hat man auch einen guten Grund, immer wieder Pinball Pulse zu zocken. Die Abwechslung ist allerdings (auch im Standardmodus) nicht allzu hoch. ck

Termin: 5. März I **Preis:** 500 Nintendo Points
WERTUNG 7 VON 10

REAL FOOTBALL 2010

Gameloft hat sich im DSi-Shop den Ruf eines konstant gut arbeitenden Entwicklerstudios erworben. Die diesjährige Variante der Bolzerei **Real Football** bekräftigt diesen Eindruck. So wird etwa die DSi-Linse benutzt, um euch selbst zu fotografieren und euer Gesicht dann auf beliebige Spieler zu pappen. Animationen und Musikkulisse sind auf demselben hohen Niveau des Vorgängers, dasselbe gilt auch für die gute Steuerung. Das alles ist so gut gemacht, dass man fast schon an ein reguläres DS-Vollpreisspiel denken könnte – wäre ein Online-Modus integriert. Für acht Euro eine ganz klare Download-Empfehlung, wenn ihr dem Fußball-Genre etwas abgewinnen könnt. ck

Termin: 5. März I **Preis:** 800 Nintendo Points
WERTUNG 8 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge, nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zum neuen **Mario** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor, etwa unsere Reportage über die faszinierendsten Spielelemente der 8-Bit-Ära oder das Special über seltene Sammlerstücke. ■

JÄGER UND SAMMLER

Es gibt ihn, den sogenannten Heiligen Gral der Videospiele. Er glänzt golden und ist ein Spiel für NES. Doch welche Spiele sind vielleicht sogar seltener oder teurer? Sebastian Thöing klärte auf www.n-zone.de auf.

Selten: das **Nintendo World Championships-Modul** von 1990

Neulich endete bei Ebay eine Auktion, die in die Geschichte der Videospiele eingehen dürfte: Für sage und schreibe 41.300 US-Dollar wechselte eine verschweißte NTSC-Version des NES-Spiels **Stadium Events** den Besitzer. Damit ist es das bisher teuerste Videospiel aller Zeiten. Doch warum öffnete der Verkäufer das Spiel niemals? Er kaufte es vor mehr als 20 Jahren für 29,99 US-Dollar. Zu Hause bemerkte er aber, dass man die sogenannte **Family Fun Fitness**-Matte benötigt, um das Spiel spielen zu können. Er versuchte diese Matte zu kaufen, doch erfuhr, dass sie vom Markt genommen wurde. So verschwand das Spiel originalverpackt im Schrank. Die NTSC-Version von **Stadium Events** kam zum Weihnachtsgeschäft 1987 auf den Markt und war nur bei ausgewählten Händlern erhältlich. Wenig später, im Jahr 1988, kaufte Nintendo sowohl die Rechte an der **Family Fun**-Fitness-Matte als auch die an den Spielen und veröffentlichte das Zubehör unter dem Namen Power Pad und das Spiel als **World Class Track Meet.** Die bis dahin erschienenen **Family Fun Fitness**-Games sowie die Original-Matte wurden aus dem Verkauf genommen und mutmaßlich vernichtet. Man geht heute davon aus, dass von **Stadium Event**s nur 2.000 Stück produziert wurden. 200 Kopien davon haben es vor dem Verkaufsstopp zu den Konsumenten geschafft und Sammler vermuten, dass es weltweit nur noch 20 Exemplare der NTSC-Version gibt. Davon dürfte nur noch eines eingeschweißt sein … Anders als etwa bei Baseball-Sammelkarten ist die Bereitschaft, mehr als eine Million US-Dollar für ein Videospiel zu berappen, zwar noch nicht vorhanden, doch die eingangs erwähnten 41.300 Dollar sind ein Beweis dafür, dass auch die Sammler von Videospielen langsam bereit sind, durchaus hohe Summen für seltene Objekte zu zahlen. Als Heiliger Gral der Videospiele gilt heutzutage **Nintendo World Championships 1990** für das Nintendo Entertainment System. Allerdings – und das ist der Haken – zählt nur die seltene Gold-Edition des Spiels. Es wird als das seltenste NES-Modul bezeichnet und das goldene Antlitz sorgte für den Spitznamen. Im Dezember 2009 war ein Sammler bereit, satte 18.000 US-Dollar für das Spiel zu zahlen. Von dem goldenen Modul wurden lediglich 26 Stück (!) produziert und nur zwölf (!!) sind bis heute ans Tageslicht gelangt. Die Sonderedition war der Hauptpreis eines Nintendo-Gewinnspiels in Nordamerika. Im Gegensatz zu den grauen Standardversionen des Spiels besitzt die Gold-Edition – neben der besonderen Lackierung – ein koloriertes Logo. Doch auch die Tournament Edition von **Nintendo World Championships 1990** erfreut sich heute wahrer Beliebt- und Seltenheit, denn von dieser Variante wurden nur 90 Stück hergestellt. Sie war den Finalisten eines Nintendo-Wettkampfes in Los Angeles vorbehalten. Heute sind Sammler bereit, bis zu 4.000 Euro für diese Edition zu zahlen. Dafür bekommt man 150 Wii-Games! ■

Teurer als mancher Kleinwagen: **Family Fun Fitness: Stadium Events** für NES.

SO ENTTARNT IHR MIESE SPIELE

Sebastian Stange nannte auf www.n-zone.de zehn Fakten, die ihr wissen müsst, um euch vor schlechten Spielen zu schützen. Und hier kommt die Auflistung in Kurzfassung:

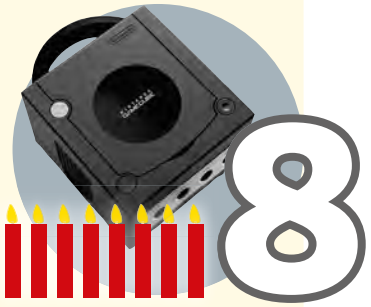
1. Es gibt keine News dazu – weder in der N-ZONE noch auf unserer Webseite. Das Spiel interessiert eben keinen.
2. Das Spiel wird klammheimlich veröffentlicht, die Verpackung ist hässlich und in mehreren Sprachen verfasst.
3. Das Spiel erscheint zeitgleich zum Kinostart des passenden Films. Da bleibt oft keine Zeit für anständige Arbeit.
4. Es wird mit Standard-Features geworben, etwa „3D-Umgebungen!“ oder „Realistische Sprachausgabe!“.
5. C-Promis fungieren als Werbepaten (Beispiel: Michael Schanze in **Alles Gute zum Geburtstag!**)
6. Das Spiel bietet weder deutsche Sprache noch deutsche Texte. Da hat man es sich sehr einfach gemacht.
7. Es geht um eine unpopuläre Sportart (etwa Angeln, Jagen, Rugby, Monster-Trucks, Curling oder Reiten).
8. Es befinden sich mysteriöse Testzitate auf der Packung von Webseiten, die keiner kennt.
9. Das Spiel kommt von einem miesen Entwickler. Die dort angestellten Programmierer haben es nicht drauf.
10. Der Titel enthält die Worte„Party“ oder „Fun“! Müssen wir das noch erklären? Nein? Gut.

ALLES GUTE, GAMECUBE!

Acht Jahre ist unser geliebter GameCube schon alt: Ein Grund zum Feiern!

Kaum zu glauben, aber wahr, der GameCube wird bald acht Jahr': Am 1. Mai 2002 wurde der Wunderwürfel in Europa veröffentlicht. Und zum ersten Mal in der Geschichte Nintendos war Mario nicht als Spielfigur am Start! Auf www.n-zone.de kürten wir die Top Ten der besten GameCube-Spiele. Und welches Spiel hat es auf den ersten Platz geschafft? Des Rätsels Lösung:

Resident Evil 4! Klar gibt es das Spiel auch als Wii-Version. Warum wohl? Der gigantische Verkaufserfolg des vierten **Resident Evil**-Teils, gepaart mit der Wii-Steuerung bietet eine gänzlich neue Spielerfahrung. Nichtsdestotrotz war **Resident Evil 4** anfangs als reiner GameCube-Titel geplant. Schließlich verkaufte sich das Spiel so gut, dass dem kommerziellen Erfolg in Form einer PS2- und letztendlich einer PC-Version nichts mehr im Wege stand. Erstmals in der **Resident Evil**-Geschichte wurden die Hintergründe live und in Echtzeit berechnet. Zwischen Spielgrafik und Videosequenzen gab es kaum noch



Unterschiede. Außerdem vermittelten die zahlreichen Quick-Time-Events auch in Dialogen ein packendes Mittendrin-Gefühl. Falls die Wii-Version noch nicht in eurer Konsole rotiert, so darf es gern auch die GameCube-Fassung sein. ■

DARUM LIEBEN WIR DAS NES

Egal ob **Metroid**, **Zelda** oder **Super Mario Bros.**: Die alten 8-Bit-Spiele sind einfach Kult. Wir sagen, warum das so ist.

Das NES hatte fast jeder Spieler im heimischen Kinderzimmer stehen. Doch weshalb lösen die Spiele von damals heute immer noch Glücksgefühle aus? Maik Koch ergründet die 8-Bit-Faszination.

Spiele in Perfektion

Früher waren Videospiele anders. Es hieß: „Lass uns Nintendo spielen." Damals waren weder die gigantische Grafik noch irgendwelche atmosphärischen Inszenierungen verantwortlich für Erfolg oder Misserfolg. Jeder Entwickler hatte lediglich einen begrenzten Spielraum. So entschieden letztendlich Gameplay und Spielidee über den Spielspaß der 8-Bit-Klassiker. **Super Mario Bros.** faszinierte durch ein simples Hüpf-Konzept und das fordernde Leveldesign. Eines der ersten Action-Adventures war **The Legend of Zelda**. Items sammeln, Dungeons erforschen und Endboss-Kämpfe waren der Schlüssel zum Erfolg. Damals verbrachten wir Nächte mit Entdeckungsreisen durch Hyrule. **Metroid** war das erste Plattform-Spiel, das sowohl zu **Super Mario Bros.** als auch zu **Zelda** Parallelen erkennen ließ. Um letztendlich das böse Alien Mother Brain zu besiegen, musste Samus Waffen finden sowie zwei Endgegner besiegen. Das Gefühl eines nie endenden Labyrinths und immer gleicher Räume veranlasste uns dazu, eigene Karten zu zeichnen. Wir wollten uns nicht verirren. Nachdem der erste Boss besiegt war, kannte unser Entdeckerdrang keine Grenzen mehr.

Große Herausforderungen

Ein weiteres Kriterium für die Faszination 8-Bit ist der hohe Schwierigkeitsgrad. In **Metroid** hatte der Spieler lediglich ein einziges Leben. Sobald die Energieleiste leer ist, bekommt man ein ellenlanges Passwort. Schreibfehler waren aufgrund der hohen Zeichenanzahl vorprogrammiert. Nach dem Eingeben des Passworts in **Metroid** mussten die kompletten Energietanks von Samus neu aufgeladen werden. Dies führte dazu, dass die 8-Bit-Klassiker damals meist in einem Rutsch durchgespielt wurden. Alles in allem waren die NES-Spiele auch sehr schwer zu meistern. Die Action-Sidescroller **Gradius** und **R-Type** verlangten blitzschnelle Reaktionen und waren für Anfänger kaum zugänglich. Der klassische Game-Over-Screen flackerte einfach öfter über den Bildschirm als in der heutigen Zeit.

Bildungsfördernd

Als Kinder lernten wir Englisch hauptsächlich (neben dem Schulfach natürlich) mit NES-Spielen und Wrestling-Sendungen mit Original-Kommentar. Spiele wie **Final Fantasy**, **Castlevania 2: Simon's Quest** oder auch **Zelda** zockten wir ausschließlich in Englisch. Oftmals wurde auch der Englischlehrer gefragt, was das eine oder andere Wort bedeutet. Meist waren es Hinweise aus **Castlevania 2: Simon's Quest** oder die langen Texte aus **Pirates!**, die wir uns übersetzen ließen. Die nebensächlichen Hinweise aus **Mega Man** oder **Metroid** entschlüsselten wir auch so. Unsere Lehrer waren immer sehr angetan, da sie unser Interesse an der englischen Sprache mochten.

Gelebte Faszination

Die nostalgischen Erinnerungen leben wieder auf, sobald wir mit alten Schulfreunden zocken. Egal ob eine Runde **Nintendo World Cup** oder zu viert durch den Fun-Racer **Off-Road**, wir genießen die Retro-Stunden. Die All-Time-Klassiker **Metroid** und **The Legend of Zelda** werden von einem gewissen Online-Redakteur einmal pro Jahr durchgespielt. Es ist einfach dieses bekannte Gefühl beim Durchspielen, sobald man die Titel nochmals in die Konsole einlegt. Und so soll es bleiben! ■

FIFA 64

Selbst in einem platten Fußball steckt mehr drin als in diesem müden Kick!

Damals, vor 13 Jahren, als das Nintendo 64 brandneu war, war **FIFA 64** das einzige erhältliche Fußballspiel, das man für die Konsole mit dem Dreizack-Controller kriegen konnte. Electronic Arts nutzte den Mangel jeglicher Genre-Alternativen aus und programmierte einen müden Kick, der selbst das Heimspiel des örtlichen Turn- und Sportvereins wie ein DFB-Pokalfinale wirken lässt. Denn was sich auf dem Rasen abspielt, ist aus heutiger Sicht schlichtweg desaströs: **FIFA 64** sieht nicht nur aus wie eine hässliche 3D-Variante von **FIFA 97** fürs Super Nintendo, sondern spielt sich auch so: Die B-Taste zum Schießen, der A-Button zum Passen – mehr braucht man nicht für flotte Torerfolge. Zwar wird auf dem Nintendo 64 (im Gegensatz zum SNES) ein redefreudiger Spielkommentator geboten, doch der plappert ausschließlich in Englisch – dabei bot doch schon **FIFA 97** auf dem PC eine deutsche Sprachausgabe mit Wolf-Dieter Poschmann! Es erschließt sich uns einfach nicht, warum Electronic Arts nicht einfach ein halbes Jahr abwartete, bis **FIFA 98: Die WM-Qualifikation** (mit Andy Möller als Werbepaten) sowieso veröffentlicht wurde. So ging die fade Bolzerei **FIFA 64** in die Annalen ein – als schlechtestes Konsolen-**FIFA** aller Zeiten! Doch EA hat daraus offenbar gelernt, nach Erscheinen einer Nintendo-Konsole besser eine Zeit lang zu warten, ehe ein Fußball-Ableger kommt. Es geht doch!

Christoph meint:

*„**FIFA 64** ist ein trauriges Kapitel in der Geschichte der Fußballserie. Der Spaßgehalt ist sogar beim Pixel-Oldie **Nintendo World Cup** fürs NES tausendfach höher. Der Grund fürs schlechte Abschneiden liegt auf der Hand: Electronic Arts hat einfach den Super-Nintendo-Kick **FIFA 97** in die dritte Dimension übertragen, ohne am eigentlichen Spielprinzip etwas zu verändern. Das wäre aber bitter nötig gewesen, schließlich hat ein 64-Bit-Zocker mit einem Analogstick-Controller und zahlreichen Zusatztasten andere Ansprüche als ein Super-Nintendo-Spieler. Dass es keine deutsche Sprachausgabe gibt, ist ein Indiz für eine schlampige Umsetzung nach dem Motto ‚Hauptsache, es kommt zum Konsolenstart raus!'. So nicht! Da gucke ich mir lieber die zweite Halbzeit eines Spiels unter der Leitung von Berti Vogts an!“*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 305: Für den Virtual Boy war ein **F-Zero**-Ableger in Entwicklung: **Zero Racers** wurde auf der E3-Messe 1996 gezeigt, erschien jedoch nie. Dabei sah das Spiel recht gut aus.

Fakt # 306: Octoman, ein Fahrer aus der **F-Zero**-Serie, hat einen Gastauftritt als Boss im Nintendo-DS-Spiel **Starfox Command**.

Fakt # 307: James McCloud aus der **F-Zero**-Serie trägt denselben Namen wie der Vater von Fox, dem Helden der **Star Fox**-Reihe. Seine Haare, sein Outfit und sogar sein Fahrzeug sehen aus wie Fox bzw. ein Arwing.

Fakt # 308: Leon, ein wolfsähnlicher Fahrer aus der **F-Zero**-Serie, sieht Wolf O'Donnell, einem Charakter aus dem **Star Fox**-Universum, zum Verwechseln ähnlich.

Fakt # 309: Während Catt Monroe in **Lylat Wars** eine lilafarbene Katze war, wurde sie in **Star Fox Command** seltsamerweise grau dargestellt.

Fakt # 310: Captain Olimars Raumschiff aus dem ersten **Pikmin**-Teil heißt S.S. Dolphin. „Dolphin“ lautete auch der Codename des GameCubes.

Fakt # 311: Obwohl **Tetris Attack** (SNES, Game Boy) Yoshi als Hauptcharakter beinhaltet und optisch stark an **Yoshi's Island** erinnert, sind auf der Verpackung ausschließlich Blöcke abgebildet.

Fakt # 312: In **Dr. Mario 64** sind sowohl Wario als auch viele Gegner aus **Wario Land 3** spielbar.

Fakt # 313: Warios Schuhe sind in **Mario Golf** (N64) fälschlicherweise rosa statt grün.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Eine schlechte Steuerung raubt selbst dem besten Spiel jeglichen Spaß. Wir haben recherchiert.

↓ MEGA MAN

Normalerweise ist die **Mega Man**-Serie für exzellente Geschicklichkeitspassagen und eine enorm präzise Steuerung bekannt, aber beim Seriendebüt ist alles noch anders. Dort rutscht der blaue Bomber nach einem Sprung stets ein paar Millimeter weiter, sodass der sicher geglaubte Tritt auf eine bestimmte Plattform häufig in einem „Game Over" resultiert. Da fällt uns ein: Wir vermissen im zehnten Teil Mega Mans Rutsch-Attacke. Wo ist die geblieben?

↑ PROBOTECTOR

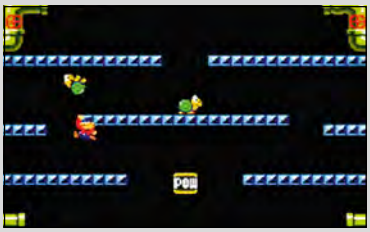
Yeah! Auf solche Actionspiele fahren wir immer noch ab. **Probotector** beweist in Perfektion, dass gute Spiele selbst heutzutage noch funktionieren. Der NES-Kracher besticht durch feine Koop-Ballereinlagen, in denen man als Spieler immer alles unter Kontrolle hat. Selbst die damals sensationellen 3D-Effekte, sobald man sich im Innenraum eines Gebäudes befindet (siehe Bild), sehen heute noch gut aus. Da wirkt die präzise Steuerung schon fast wie das i-Tüpfelchen!

↓ TMNT: FALL OF THE FOOT CLAN

Dieses Manko haftete zahlreichen Game-Boy-Jump&Runs an: Die Entwickler konzentrierten sich zu sehr darauf, das Titelmotiv der Spielverpackung so bunt wie möglich zu entwerfen, und ließen dabei das Spielerische außer Acht. So leidet auch **Teenage Mutant Ninja Turtles: Fall of the Foot Clan** an einem viel zu geringen Spieltempo und einer dermaßen sensiblen Steuerung, dass gezielte Sprünge – und somit auch präzise Landemanöver – kaum möglich sind! Da dann auch noch erschwerend hinzukommt, dass Fallgruben extrem fies platziert sind, müssen wir leider feststellen: Früher war nicht alles besser!

↑ WAVE RACE 64

Auch wenn der GameCube-Nachfolger **Wave Race: Blue Storm** mittlerweile gut acht Jahre auf dem Buckel hat, ziehen wir das fünf Jahre ältere Original vor. Denn **Wave Race 64** zeigt eindrucksvoll, wie eine realistische Wellenphysik und eine perfekte Steuerung ein genia-les Spielerlebnis hervorrufen können. Das sind zugegebenermaßen viele Superlative in einem einzigen Satz, aber zu dieser Lobeshymne stehen wir. Der Wellenritt lässt sich übrigens auch ganz komfortabel nur mit einer Hand spielen!



↓ MARIO BROS.

Die Steuerung des uralten Spielautomaten **Mario Bros.** mag früher okay gewesen sein, doch nach heutigen Maßstäben ist sie einfach nicht mehr zumutbar. Sprünge nach links oder rechts können nur ausgeführt werden, wenn man das Steuerkreuz schon während des Laufens in die jeweilige Richtung drückt. Attacken auf den Kopf der Gegner sind erst gar nicht möglich. Da hilft es auch nicht, dass **Mario Bros.** als Bonus in den Ablegern der **Super Mario Advance**-Serie enthalten war. Hat das wirklich jemand länger als eine Viertelstunde gespielt?

Wuchtige Lichteffekte sind das Markenzeichen von **Blast Corps**. Räumt den Weg frei!

BLAST CORPS

N64 Eure Mission: alles plattmachen. Das war's!

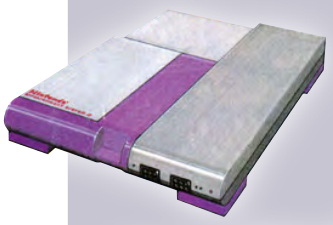
Na gut, etwas gehaltvoller, als die Überschrift dieses Artikels vermuten lässt, ist **Blast Corps** dann doch. In der Mischung aus Renn- und Actionspiel legt man ganze Siedlungen in Schutt und Asche, um einem außer Kontrolle geratenen Nukleartransporter den Weg zu ebnen. Denn das atomare Fahrzeug steuert schnurstracks geradeaus und jegliche Kollision mit einem Hindernis – und sei sie noch so marginal – führt zum sofortigen Missionsabbruch. Ihr setzt euch also ans Steuer von Bulldozern, Robotern, Buggys und sonstigen Kaputtmachern, um damit die evakuierten Gebiete dem Erdboden gleichzumachen. Zusatzpunkte gibt es für gerettete Passanten und – denn es soll ja Spaß machen! – Schaden, den ihr dabei anrichtet. **Blast Corps** stammt vom **Donkey Kong Country**-Entwickler Rare und heimste in der Fachpresse Bestwertungen für die spielerische Innovation ein, war kommerziell aber nicht besonders erfolgreich.

Christoph meint: *„Heutzutage wird doch von jedem Mist ein Remake entwickelt. Warum nicht mal eines von **Blast Corps**? Der Action-Rennspiel-Mix ist für mich der mit Abstand originellste N64-Titel und gehört dringend einer optischen Frischzellenkur unterzogen, um bei den Spielern nicht in Vergessenheit zu geraten. Zwar habe ich es nie geschafft, den höchsten Rang zu erreichen und mich ‚Absoluter Megaprofi' zu nennen, aber dem Rat der englischen Originalversion bin ich aufgrund des happigen Schwierigkeitsgrads trotzdem irgendwann gefolgt. Dort heißt der Rang schlichtweg ‚You can stop now!'. Treffender geht's nicht!"*

VORHER – NACHHER

Text | Christoph Kraus Die bekanntesten Nintendo-Konsolen und -Controller: Was hat sich auf dem Weg vom Prototypen zum marktreifen Produkt verändert?

Super Nintendo



Ursprünglich sollte der NES-Nachfolger nicht bloß neue Spielmodule schlucken, sondern auch die alten NES-Cartridges verdauen. Das erklärt auch den damaligen Arbeitstitel „Nintendo Entertainment System 2“. Aus Kostengründen entschied sich der **Mario**-Konzern aber gegen dieses Vorhaben – schließlich hätte man dafür zwei große Laufwerke integrieren müssen, was die Konsole um einiges teurer gemacht hätte. Auch was das grundlegende Design der Konsole betrifft, hatten die Entwickler offensichtlich zwei Alternativen im Auge: Soll man die Spiele von oben in die Konsole stecken? Oder lieber von der Seite? Eine Konzeptskizze – abgedruckt in Ausgabe 25 des Magazins **Nintendo Power** – zeigt diese beiden Hardware-Ideen. Zudem gab es bei der Form der Controller-Stecker verschiedene Überlegungen. Doch weder kleine rechteckige Anschlüsse (wie sie beim NES zum Einsatz kamen) noch runde Ports (wie beim späteren N64) setzten sich durch, stattdessen trägt das SNES, wie wir es kennen, große breite Kontakte. Aus dem Projektnamen wurde Super Nintendo (in Europa und den USA) und Super Famicom (in Japan).

Ultra 64

Bevor das Nintendo 64 seinen endgültigen Namen erhielt, wurde das Konsolenprojekt „Virtual Reality“ genannt. Gegen Ende der Konzeptphase des N64 lautete der vorläufige Arbeitstitel schließlich „Ultra 64“. Der Begriff geht auf die Ultra-Spielzeugserie zurück, die Nintendo ab 1967 auf den japanischen Markt brachte. So wurde damals beispielsweise die sogenannte Ultra Hand veröffentlicht – ein scherenartiges Werkzeug für Kinder, mit dem man weiter entfernte Gegenstände greifen konnte. Doch bei der Veröffentlichung des N64 strich Nintendo das Wort „Ultra“ kurzerhand aus dem Namen der 64-Bit-Konsole. Beim Controller ergab sich indes eine optische Änderung: Dort wurde das breite, klobige Plättchen auf dem Analogstick durch eine etwas schlichtere – und gleichzeitig deutlich rutschfestere – Version ersetzt.

GameCube

Normalerweise ist es spannend, den Weg vom Prototypen zum verkaufsfertigen Modell zu betrachten, doch im Falle des GameCube trifft das nicht zu. Der erste Prototyp des Controllers unterscheidet sich nur durch Details vom finalen Produkt. Man beachte etwa den nierenförmigen B-Knopf bei der Konzeptvariante. Auch die Start-Taste war im Vorfeld der Veröffentlichung noch in einem kräftigen Rot-Ton gehalten – später wurde sie weiß und schrumpfte ein bisschen. Achtet auch auf die geänderte Schriftart bei der Kennzeichnung der A-/B-/X-/Y-/L-/R-Buttons. Beim GameCube-Gehäuse selbst hielten sich die Änderungen ebenfalls in Grenzen. So wurde das ursprünglich vorgesehene „Guckloch“ im Konsolendeckel gestrichen. Jetzt lässt sich von der GameCube-Oberseite nicht mehr auf die rotierende Disc im Laufwerk blicken. Verschmerzbar!

Wii

Bei der Vorstellung der Wii hat Nintendo streng darauf geachtet, im Vorfeld der Veröffentlichung nicht allzu viele Fakten preiszugeben – die Konkurrenz hätte sich ja die eine oder andere Idee abschauen können! So verwundert es nicht, dass erst wenige Monate vor dem Verkaufsstart der Konsole der Lautsprecher im Gehäuse der Fernbedienung enthüllt wurde. Der Prototyp war noch nicht mit diesem ausgestattet. Außerdem unterscheidet sich das marktreife Produkt in einer weiteren Hinsicht vom Prototypen: Der Ein- und Ausschaltknopf wurde (so wie die übrigen Tasten auch) rund und der unförmige Nunchuk-Stecker schrumpfte ästhetisch zusammen. Die umständliche Button-Beschriftung (Select, Home, Start) vereinfachte Nintendo, indem man die Tasten kurz und prägnant Minus und Plus taufte und das Kreissymbol durch ein Häuschen ersetzte. Um die Wii als Marke zu etablieren, wich der Nintendo-Schriftzug dem Wii-Logo. Das 2006 von Nintendo angekündigte Versprechen, die Wii mit integriertem DVD-Player nachzurüsten, wurde bis heute nicht eingelöst.

Nintendo DS

Als Nintendo den DS auf der E3-Messe 2004 vorstellte, wirkte das Gerät noch sehr klobig. Zwar war auch die finale Version des ersten DS-Modells weit davon entfernt, ergonomisch und elegant auszusehen, aber das dunkle Mittelstück des Prototypen erweckte eher den Eindruck eines billig produzierten Plastik-Game-Boy-Imitats aus fernöstlichen Fabriken. Nintendo nahm sich die Kritik der Fans zu Herzen und besserte nach: Das Innenleben blieb identisch zum Prototypen, aber das Gehäuse wurde behutsam verändert: Aus grauen Bedienelementen wurden schwarze, der Lautsprecher wanderte auf den oberen Bildschirm. Nur bei der Platzierung des An- und Ausschaltknopfes bewies Nintendo kein glückliches Händchen: Die Power-Taste war vorher auf der rechten Gehäuse-Seite angebracht – nachher wechselte sie nach links, direkt über das Steuerkreuz. Da waren gelegentliche Wutausbrüche vorprogrammiert („Hey! Wer hat den DS plötzlich ausgemacht? Was, ich selbst?“).

KENN’ ICH NICHT!

Manche Konsolen und Controller sehen in bestimmten Breitengraden ganz anders aus als im Rest der Welt. Wir verraten euch, welche das sind.

Das Famicom in Japan

Nicht nur der Name des Nintendo Entertainment Systems ist in Japan anders als andernorts, auch das Gehäuse wirkt wie ausgewechselt. Kein Wunder, schließlich erschien das Famicom bereits am 15. Juli 1983 im Land des Lächelns – drei Jahre vor dem europäischen Marktstart.

Das Super Nintendo in den USA

Na so was: Während die Tasten des SNES-Controllers hierzulande in den Farben Rot, Blau, Grün und Gelb schimmern, sind sie in Amerika überraschend nüchtern gehalten. Dort hat Nintendo die Farbenvielfalt der Knöpfe durch simple Grautöne ersetzt. Grund dafür war vermutlich die Tatsache, dass sich US-Besitzer ein seriöses Hardware-Design wünschen, keinen spielzeugähnlichen Look. Auch die kompakte Modellvariante namens SNES 2 blieb uns Europäern vorenthalten. Sie erschien unter dem Namen Super Famicom Jr. auch in Japan – mit den Tastenfarben Rot, Blau, Grün und Gelb.

Der iQue Player in China

Fragt man einen chinesischen Fachhändler nach einer Spielkonsole aus dem Hause Nintendo, erntet man mit großer Wahrscheinlichkeit nur ein Achselzucken. Denn in China tritt Nintendo nicht selbst als Hersteller auf, sondern verwendet den Markennamen iQue. So gibt es dort etwa ein Gerät, das N64-Konsole und -Controller in einem einzigen Gehäuse vereint (siehe Bild). Da die Spiele auf eine günstige Speicherkarte (rechts) heruntergeladen werden, sind auch die Anschaffungskosten überschaubar.

ACHTUNG, FRISCH GESTRICHEN!

Text | Christoph Kraus **Pokémon HeartGold & SoulSilver** sind nicht die einzigen Neuauflagen altbekannter Nintendo-Spiele. Wir stellen weitere Remakes vor!

DIE DEFINITION

Was versteht man eigentlich unter einem Remake? Wir erläutern den Begriff. Nicht alle Spiele, die aussehen, als seien sie die Neuauflage eines 8-Bit-Oldies, sind der Wortherkunft nach tatsächlich ein Remake. Und gleichzeitig gibt es sehr viele Spiele, denen man die ursprünglichen Wurzeln kaum anmerkt.

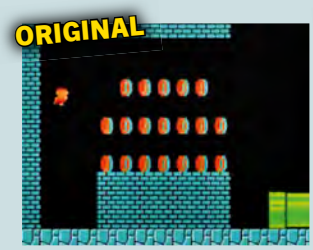
Beispiel Mega Man 10 (WiiWare): Das Actionspiel mit dem blauen Bomber wirkt aufgrund seines sehr simplen Grafikstils und der nostalgischen Level-Struktur wie die erweiterte Version eines uralten NES-Titels – erweitert deshalb, weil es eine Speicherfunktion sowie herunterladbare Zusatzinhalte früher bekanntlich nur in den allerwenigsten Fällen gab. Aber trotz der technischen Parallelen zu einem Retro-Spiel ist **Mega Man 10** kein Remake, sondern ein von Grund auf neu programmierter Actionkracher. Im Gegensatz dazu steht etwa **Mega Man: Powered Up** für die PSP. Dieser 2006 veröffentlichte Titel beinhaltet einen Modus, in dem man sämtliche Levels aus Mega Mans erstem Abenteuer in einem optisch und inhaltlich aufgepeppten Stil noch mal durchspielt. Ein Remake eben!

Beispiel Contra ReBirth (WiiWare): Zwar erschien **Contra** fürs NES (siehe rechtes Bild) hierzulande unter dem Titel **Probotector**, doch das lag einzig und allein daran, dass Nintendo es nicht gerne sah, wenn man mit Menschen durch die Gegend ballerte. Also änderte Konami die Spielfiguren einfach in Roboter, die sogenannten „Probotektoren“, um – und schon waren alle zufrieden. **Contra ReBirth** (links unten) ist seit September 2009 im Wii-Shop-Kanal erhältlich und eine Fast-1:1-Umsetzung des Seriendebüts. Etwa 90 Prozent der Levels sind identisch. Die Gameplay-Zutaten wurden zwar behutsam aktualisiert – deshalb wirken die Areale jetzt viel hübscher und die Musik wird nicht mehr in Mono, sondern in Stereo ausgegeben –, aber im Kern bietet **Contra** immer noch dieselben Inhalte.

GUTE REMAKES, SCHLECHTE REMAKES

Diddy Kong Racing DS (vom N64 auf den DS): Der Rennspielklassiker war 1997 auf dem Nintendo 64 ungeschlagen, litt aber 2007 als Remake unter der zu ambitionierten Verwendung der DS-Funktionen. Wer will schon beim Start ins Mikro pusten oder auf dem Touchscreen herumrühren? Zudem fehlten in der Neuauflage die populären Fahrer Banjo und Conker, da Rare inzwischen zu Microsoft gehörte.

Metroid Zero Mission (vom NES auf den GBA): Die Neuauflage von 2004 ist der Inbegriff perfekt aktualisierter Retro-Spiele. Zeitgemäße Zwischensequenzen, ein modernes Speichersystem, eine Weltkarte, die im Original noch nicht integriert war, sowie Samus' neu erworbene Fähigkeit zum diagonalen Schießen machten aus dem ergrauten **Metroid** ein Abenteuer, das sich nicht nur für Nostalgiker zu spielen lohnt.



Super Mario Bros. 1-3 (vom NES aufs Super Nintendo): Die Spielesammlung **Super Mario All-Stars** von 1993 bot nicht nur die drei ersten NES-**Marios**, sondern auch den in Europa bis dato unveröffentlichten Teil **The Lost Levels**. Zudem kam eine Speicherfunktion neu hinzu: Bei **Super Mario Bros. 1-3** wurde nach jeder absolvierten Welt abgespeichert, bei den **Lost Levels** sogar nach jedem einzelnen Gebiet.

Perfect Dark (vom N64 auf die Xbox 360): Na, habt ihr ihn erkannt? Der Wachposten, der im rechts abgebildeten Screenshot vor dem Aufzug salutiert, ist kein Geringerer als Entwicklerlegende Peter Molyneux. In der Originalversion aus dem Jahr 2000 stand an dieser Stelle ein namenloser Soldat. Auch sonst ist **Perfect Dark** als Xbox-Download ein in jeder Hinsicht sehr gutes Remake. Es bietet sogar Online-Kämpfe.

DIE SIND AUCH NEU!

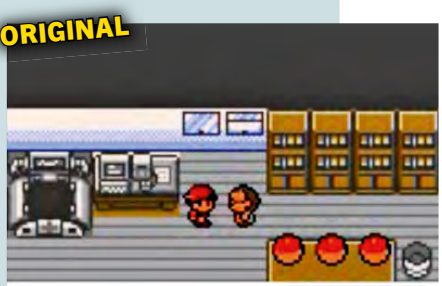
Weitere Remakes in der Kurzvorstellung

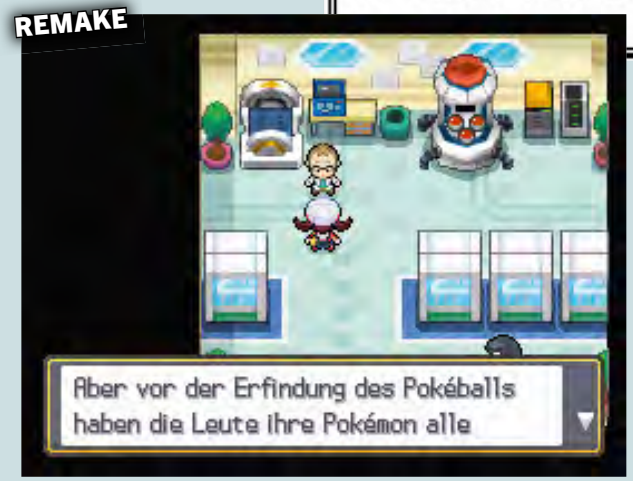
Spiel	Von welcher Konsole auf welche?	Wissenswertes
Castlevania: The Adventure ReBirth	Vom Game Boy auf WiiWare	Überarbeitete Portierung – aber ohne Speicherfunktion!
Contra ReBirth	Vom NES auf WiiWare	Gute Umsetzung des NES-Seriendebüts
Final Fantasy I & II	Vom NES auf den GBA	Trägt auf dem Game Boy Advance den Untertitel **Dawn of Souls**, hat neue Dungeons und Quests.
Final Fantasy III	Vom NES auf den DS	Mit der DS-Version kam der Nachfolger **Final Fantasy III** erstmals außerhalb Japans heraus. Nach fast 20 Jahren!
Final Fantasy IV	Vom SNES auf den GBA	Recht originalgetreue Adaption, kam auch für PSone
Gradius ReBirth	Vom NES auf WiiWare	**Gradius** ist immer noch ein guter Shooter, aber die Steuerung wirkt auf der Wii heutzutage unpräzise.
Kirby and the Amazing Mirror	Vom NES auf den GBA	Heißt im Hauptmenü (entgegen dem Packungstitel) seltsamerweise **Kirby und der wundersame Spiegel**
Klonoa	Von der PSone auf die Wii	Trug bei seiner ursprünglichen Veröffentlichung auf der PSone den Untertitel **Door to Phantomile**
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Von der PSone auf den GameCube	Das Remake stammt von Silicon Knights, den Entwicklern von **Eternal Darkness: Sanity's Reqiem**.
Mario Power Tennis	Vom GameCube auf die Wii	Wie alle anderen Titel der „New Play Control!"-Reihe: höhere Auflösung, 16:9-Grafik, Wii-Steuerung
Resident Evil	Von der PSone auf den GameCube	Der Titel wurde sogar sieben Jahre später auf die Wii portiert – ohne jegliche Änderungen!
Sword of Mana	Vom Game Boy auf den GBA	Das Originalspiel hieß bei uns **Mystic Quest** und in den USA **Final Fantasy Adventure**.

Kirby Super Star Ultra (vom Super Nintendo auf den DS): Auf dem Super Nintendo wurde Kirby in ein abwechslungsreiches Abenteuer geschickt, das acht Spiele auf einem Modul enthielt. Im DS-Remake sind ebendiese Original-Levels anwählbar und darüber hinaus sieben weitere. Fans ärgern sich aber, dass König Nickerchen (im Bild) unnötigerweise umbenannt wurde. Er heißt jetzt König Dedede. Warum nur?

Super Mario 64 DS (vom N64 auf den DS): Schon die knallbunte Verpackung des DS-Remakes, auf dem Wario, Yoshi, Mario und Luigi herumalbern, verrät: Das N64-Original wurde um drei zusätzliche Figuren erweitert. 30 neue Missionen kamen hinzu, außerdem integrierte man DS-typische Minispiele. Die Zusatzinhalte maximieren den Spielspaß zwar nicht unbedingt, stören andererseits aber auch nicht.

Pokémon Goldene & Silberne Edition (vom GBC auf den DS): Nach Remakes der **Roten** und **Blauen Edition** waren jetzt Neuauflagen der **Gold**- und **Silber**-Rollenspiele dran. Verbessert wurden etwa die Animationen, die Einrichtung der Pokémon Center und die Anzahl der sammelbaren Pokémon. Im Jahr 2001 waren es lediglich 251, neun Jahre später sind es fast doppelt so viele, 493. Unverändert: das Gameplay.





PLEITE!

Text | Christoph Kraus Der japanische **Hotel Dusk**-Entwickler Cing ist pleite – genauso wie diese früheren Nintendo-Spielestudios.

PARADIGM ENTERTAINMENT

Populärster Titel: Pilotwings 64 (N64)
Miesester Titel: Spy Hunter (GameCube)
Dieses Entwicklerstudio verdankt seinen Ruhm in erster Linie einer ganz bestimmten Flugsimulation, die zum Start des Nintendo 64 in den Handel kam: **Pilotwings 64**. Der Gleitschirm-, Motor- und Segelflugsimulator vereinte anspruchsvolle Missionen, eine feinfühlige Steuerung und – zumindest für damalige Verhältnisse – eine atemberaubende Weitsicht und heimste dafür gute Wertungen in der Fachpresse ein. Die Spieler waren offensichtlich so angetan vom Gesamtkunstwerk, dass **Pilotwings 64** heute immer noch in einem Atemzug mit Pardigm Entertainment genannt wird. Dabei handelte es sich bereits um einen Nachfolger – das Seriendebüt erschien schon Ende 1990 fürs Super NES und stammt direkt von Nintendo. Die weitere Hit-Bilanz von Paradigm liest sich im Nachhinein indes nicht ganz so rosig: Nach zwei sehr guten N64-Teilen der Serie **F-1 World Grand Prix** und dem ebenso hochwertigen Rennspiel **Beetle Adventure Racing** machte das Studio nur noch mit belanglosen Lizenzspielchen von sich reden. **Aero Fighters Assault**, **Duck Dodgers starring Daffy Duck** (beide N64) und **Spy Hunter**, **Big Air Freestyle**, **Mission: Impossible – Operation Surma** und **Terminator 3: The Redemption** (alle GameCube) verband eine Gemeinsamkeit: Sie boten lediglich spielerischen Durchschnitt. Nachdem Paradigm von 2000 bis 2006 im Besitz von Atari war und am 25. Juli 2006 von THQ übernommen wurde, schloss es im November 2008 endgültig und unauffällig seine Pforten.

FACTOR 5

Populärster Titel: Star Wars: Rogue Squadron (N64, GameCube)
Miesester Titel: Lair (PlayStation 3)
Was spielt sich im Augenblick, während ihr diese Zeilen lest, im Hause Factor 5 ab? Gerüchten zufolge hat der Entwickler endgültig dicht gemacht. Andere Quellen besagen, dass die Studiobosse zwar ihre Mitarbeiter nicht mehr bezahlen können, aber trotzdem den Betrieb in irgendeiner Form aufrechterhalten. Schließlich seien weitere erfolgsversprechende Titel in der Mache, von denen ein bestimmter offenbar für die Wii kommen soll. Zwischenzeitlich kursierten sogar Videos im Internet, die einen angeblichen Prototypen eines **Kid Icarus**-Spiels für die Wii zeigten. Doch die Aussichten darauf sind nach heutiger Kenntnislage recht gering. Schade wäre das Aus für Factor 5 allemal, denn das Studio mit deutschen Wurzeln ist für so einige Perlen der Vergangenheit bekannt. So geht das Actionspiel **Turrican** aufs Konto von Factor 5, außerdem das bemerkenswert gute PC-Werbespiel **Tony & Freunde im Kellogg's-Land**. Richtig bekannt wurden die Entwickler mit der **Star Wars: Rogue Squadron**-Reihe für Nintendo 64 und GameCube. Die beiden Serienteile sowie das Spin-off **Battle for Naboo** bestachen mit hochwertiger Grafik, abwechslungsreichen Missionen sowie einer für die damalige Zeit sehr umfangreichen Sprachausgabe. Auch die USA-exklusive N64-Portierung von **Indiana Jones and the Infernal Machine** stammt von Factor 5 und ist bis auf so manche hakelige Hüpfeinlage richtig gut. Die fertiggestellte PAL-Version erschien nie.

SHINY ENTERTAINMENT

Populärster Titel: Earthworm Jim (SNES)
Miesester Titel: Der Goldene Kompass (Wii)
Denkt man an Shiny Entertainment, fällt einem unweigerlich ein ganz bestimmter Entwickler ein: David Perry. Der mittlerweile 42-jährige Ire ist nach eigener Aussage ein ziemliches Arbeitstier. In einem Interview mit www.firingsquad.com gab er an, als Angestellter von Acclaim sieben Tage die Woche jeweils 15 Stunden geschuftet zu haben. Die Mühe hat sich allerdings nicht immer ausgezahlt: Die beiden **Earthworm Jim**-Teile fürs Super Nintendo blieben unter den hohen finanziellen Erwartungen zurück, auch **MDK** für den PC war zwar ein Liebling der Kritiker, verkaufte sich aber schlecht. Nach weiteren PlayStation- und PC-exklusiven Entwicklungen wagte sich Shiny Entertainment erst mit **Enter the Matrix** im Frühjahr 2003 wieder aufs Terrain der Nintendo-Konsolen. Trotz spielerisch fragwürdiger Qualität ließ das Actionspiel die Dollarzeichen in den Augen seiner Entwickler aufblitzen: Das **Matrix**-Abenteuer mit fummeliger Steuerung gilt aufgrund seiner Verzahnung aus Film- und Spielinhalten als Lehrstück in Sachen Vermarktung und setzte sich millionenfach ab. Ein Lob verdient die Tatsache, dass Atari die GameCube-Version auf zwei Discs ausgeliefert hatte. Nach dem gefloppten Nachfolger **The Matrix: Path of Neo** (der nur noch für PS2 und Xbox erschien) und dem ebenso lieblos gemachten Lizenztitel **Der Goldene Kompass** (Wii) verschwand der Name Shiny Entertainment endgültig von der Bildfläche. Mister Perry ist aber immer noch als Spieldesigner aktiv und bloggt mit offensichtlich hohem Zeit- und Energieaufwand auf Twitter, Facebook und seiner eigenen Website www.dperry.com.

REDOCTANE

Populärster Titel: Guitar Hero World Tour (Wii)
Miesester Titel: –
Zwar nicht wirklich retro, aber dennoch erwähnenswert – schließlich legte RedOctane den Grundstein für den weltweiten Erfolg der **Guitar Hero**-Serie. Das Mini-Unternehmen begann einst als simpler Lieferant für Tanzmatten und sonstiges Konsolenzubehör. Als RedOctane das unglaublich hohe Potenzial für rhythmusbasierte Spiele erkannte, resultierte aus einer Zusammenarbeit mit dem Entwickler Harmonix das Seriendebüt **Guitar Hero**. Doch dann kam das schnelle Aus: Activision gliederte RedOctane im Jahr 2006 in den Mega-Konzern ein und ließ ihn **Guitar Hero III: Legends of Rock** sowie **Guitar Hero World Tour** programmieren, ehe man sich vier Jahre später stillschweigend von der Abteilung trennte. Die Hiobsbotschaft traf die entsprechenden Mitarbeiter am 11. Februar 2010. Nicht gerade die feine englische Art, mit den Entwicklern seiner Prestige-Marke umzugehen.

IN STILLEM GEDENKEN

Auch diese Entwicklerstudios gehören inzwischen der Vergangenheit an.

H2O Interactive: **Aidyn Chronicles** war nicht nur das allerletzte N64-Spiel in Europa, sondern auch das Schlussprojekt für die Erfinder des genialen Puzzlespiels **Tetrisphere**.

Titus Software: Mit dem N64-Mega-Flop **Superman** hat das Studio auch die letzten Zocker vergrault. Nach **Robo Cop** war 2003 dann endgültig Schluss.

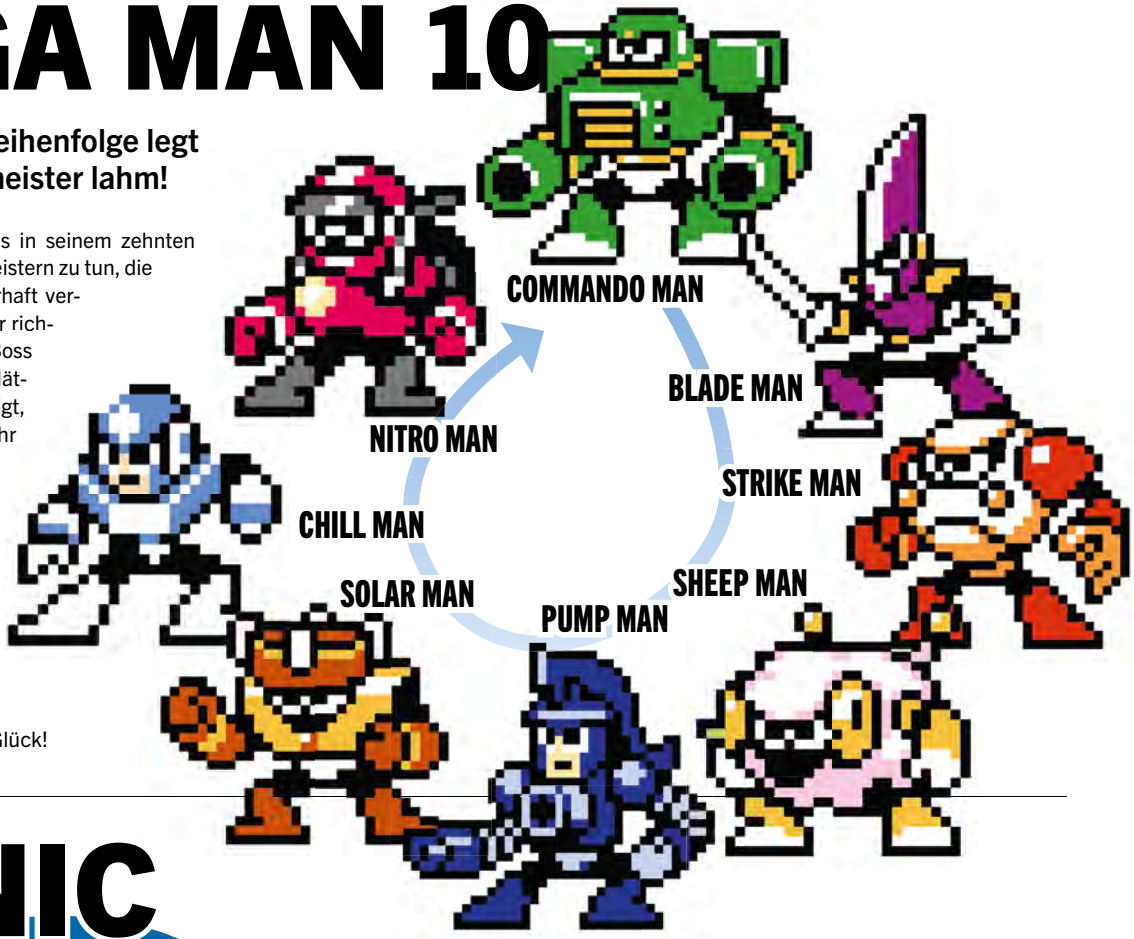
Iguana: Früher Kult, jetzt Geschichte – das Acclaim-interne Studio legte mit **Turok 2: Seeds of Evil** die technische Messlatte für N64-Shooter hoch. Genutzt hat es aber nichts. Pleite!

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

MEGA MAN 10

Wii – In dieser Reihenfolge legt ihr alle Robotermeister lahm!

Der blaue Bomber hat es in seinem zehnten Abenteuer mit Robotermeistern zu tun, die das Prädikat „dick" wahrhaft verdient haben. Doch mit der richtigen Knarre ist jeder Boss nur halb so schwer zu plätten. Unser Schaubild zeigt, in welcher Reihenfolge ihr die Roboter am besten fertig macht. Verwendet jeweils die vorher erworbene Waffe. Beispiel: Blade Man ist mit der Knarre von Commando Man am leichtesten zu besiegen. Für Strike Man wiederum benutzt ihr Blade Mans Pistole. Viel Glück!



SONIC CLASSIC COLLECTION

DS – Mit diesen Codes geht es in die Level-Auswahl

Zwei der vier Spiele, die in der **Sonic Classic Collection** enthalten sind, erlauben euch Zugriff auf ihre Level-Auswahl, wenn ihr im Startbildschirm die richtigen Tastenkombinationen eingebt. Da macht der Nostalgie-Trip doch gleich doppelt Spaß.

SONIC THE HEDGEHOG

Wartet, bis der Titelbildschirm erschienen ist, und drückt dann ↑, ↓, ←, → auf dem Steuerkreuz. Haltet nach dem Signal, das nun ertönt, Y gedrückt und betätigt die Starttaste. Habt ihr die Code-Eingabe geschafft, bevor die Spielvorschau beginnt, gelangt ihr in die Level-Auswahl.

KNUCKLES IN SONIC THE HEDGEHOG 2

Lasst den kompletten Startbildschirm erscheinen und betätigt dann auf dem Steuerkreuz ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →. Wieder ertönt ein Signal, wenn ihr den Code richtig eingegeben habt. Haltet erneut Y gedrückt und betätigt Start und die Level-Auswahl öffnet ihre Pforten für euch.

Mithilfe der Level-Auswahl zockt ihr nach Lust und Laune eure **Sonic**-Lieblingslevels.

TATSUNOKO VS. CAPCOM

Wii – So schaltet ihr Minispiele und Icons frei

Habt ihr für heute genug geprügelt? Dann haben wir eine neue Herausforderung für euch! **Tatsunoko VS Capcom** enthält unter anderem das witzige Minispiel „Ultimate All-Shooters". Wie es freizuschalten ist und ihr außerdem an coole Buttons kommt, verraten wir euch.

ULTIMATE ALL-SHOOTERS:

Um das Minispiel „Ultimate All-Shooters" freizuschalten, müsst ihr den Endgegner des Spiels besiegen und während der Credits den A-Knopf drücken. Daraufhin startet ein Minispiel, bei dem ihr die gelben Buchstaben einsammeln müsst, um aus ihnen den Satz „Thank you for playing" zu bilden. Habt ihr das geschafft, ist „Ultimate All-Shooters" verfügbar.

CHARAKTER-MINISPIELE:

Charakter-Minispiele könnt ihr freischalten, indem ihr das Spiel einfach mit dem jeweiligen Charakter durchspielt.

KAMPFBEGINN MIT ZWEITCHARAKTER:

Wollt ihr das Match mit eurem Zweitcharakter beginnen, haltet ihr während der Charakter-Einführungssequenz vor dem Match den Partner-Button gedrückt.

CHARAKTER-ICONS:

Die coolen Charakter-Icons des Ausnahme-Prüglers könnt ihr freischalten, indem ihr den Arcade-Modus mit der jeweiligen Spielfigur durchspielt.

POW- UND SUB-WEAPON-ICONS:

Die POW- und Subweapon-Icons schaltet ihr frei, indem ihr den Ultimate-All-Shooters-Modus komplett durchspielt.

ZOMBIE-ICON:

Das Zombie-Icon bekommt ihr, nachdem ihr alles, das im Shop verfüg- und freischaltbar ist, aufkauft.

NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE

Wii – Neue Modi nach dem ersten Durchzocken

Spielt ihr das Spiel unter bestimmten Bedingungen durch, lassen sich in **No More Heroes 2: Desperate Struggle** neue Spielmodi anwählen. Außerdem schaltet ihr so zwei Videos frei.

Bedingung	Schaltet frei:
Spielt das Spiel durch	E3-Trailer
Spielt das Spiel auf Sweet oder Mild durch	Bitter-Modus
Spielt das Spiel auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad durch	Deathmatch-Modus
Spielt alle Revenge-Missionen durch	No-Jacket-Modus
Beendet das BJ5-Spiel	BJ5-Video

GUITAR HERO VAN HALEN

Wii – Diese Cheats machen euch zum Rockstar!

Zur Cheat-Eingabe von **Guitar Hero Van Halen** gelangt ihr über die Einstellungen im Hauptmenü. Tragt unter „Neuer Cheat" die folgenden Tastenkombinationen ein, um die schrägen und nützlichen Ergebnisse zu erzielen. Im selben Menü lassen sich die einmal eingegebenen Cheats auch ein- und ausschalten.

Name des Cheats	Tastenkombination
Symbolfarbe	●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Hypergeschwindigkeit	●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Slide-Fan	●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Flammenfarbe	●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Unsichtbarer Rocker	●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Gesangsfeuerball	●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Luft-Instrumente	●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Auto-Fill-In	●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Sternenfarbe	●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Automatischer Kick	●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Placebo-Cheat	●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Auftrittsmodus	●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●

Ihr wollt die Musiknoten verschwinden lassen? Kein Problem mit dem passenden Cheat!

POKÉMON
GOLDENE EDITION HEARTGOLD & SILBERNE EDITION SOULSILVER

Text | Stephan Gerner

Im zweiten und letzten Teil unserer Lösung geht's ans Eingemachte!

ALLGEMEINE HINWEISE

- Diese Komplettlösung verrät kurz und knapp, wie ihr die wichtigsten Passagen des Spiels übersteht und welche Pokémon euch in welchen Gebieten erwarten. Wir erwähnen aber absichtlich nicht alle Tränke, die ihr in den Büschen findet, sondern kümmern uns nur um Items, die unbedingt zum Weiterkommen erforderlich sind.
- Dieser N-ZONE liegt der zweite Teil unseres großen Posters bei, auf dem die Fundorte aller 493 Monster aufgelistet sind. Hängt ihr beide Hälften nebeneinander, ergibt sich das ultimative Kompendium. In dieser Lösung stellen wir euch außerdem die Trainer vor, die ihr besiegen müsst, um den Trainerpass zu vervollständigen.

TEIL 13: DIE ABGERIEGELTEN TEILE VON KANTO

Da der aus der **Feuerroten & Blattgrünen** Edition bekannte Surfweg nach Süden durch Bauarbeiten versperrt ist, kommt ihr jetzt scheinbar nicht mehr weiter. Fliegt daher zurück nach Orania City und begebt euch nun nach Osten, wo das Relaxo im Weg liegt. Stellt euch neben den schlafenden Fettwanst und schaltet den Pokéflöten-Kanal im Radio ein. Ihr findet ihn, wenn ihr den Sendersuchlauf auf Oben-Mitte einstellt. Relaxo wird aufwachen und euch angreifen. Ihr könnt es entweder besiegen oder besser einfangen, es ist das einzige Relaxo im Spiel!
Nun steht euch der Weg in Digdas Höhle offen. Lauft durch den langen unterirdischen Gang, um euch schließlich auf Route 2 wiederzufinden. Von dort müsst ihr weiter nach Norden gehen, um nach wenigen Schritten Marmoria City zu erreichen.

Von einem Mann auf einem Hügel erhaltet ihr, je nach Edition, die Regenbogenfeder oder die Silberfeder (die jeweils andere habt ihr bereits im Radioturm in Dukatia City erhalten). Ansonsten ist auch hier wieder vor allem die Arena interessant, in der Arenaleiter Rocko, den meisten bekannt aus der TV-Serie, ansässig ist.

KAMPF GEGEN ARENALEITER ROCKO
Pokémon:
- Georok (Lv. 51, Typ: Gestein/Boden)
- Rihorn (Lv. 51, Typ: Boden/Gestein)
- Amoroso (Lv. 53, Typ: Gestein/Wasser)
- Onix (Lv. 54, Typ: Gestein/Boden)
- Kabutops (Lv. 52, Typ: Gestein/Wasser)

Wasser- und Pflanzen-Pokémon helfen euch hier besonders gut weiter. Nach dem errungenen Sieg erhaltet ihr den Felsorden und TM 80 (Steinhagel).
Optional könnt ihr im Osten von Marmoria City den Mondberg besuchen. Das lohnt sich allerdings nur montags nachts. Dann tanzt eine Piepi-Herde auf dem Gipfel und hinterlässt am Ende einen Mondstein, den ihr mitnehmen könnt. Nach Fossilien braucht ihr hingegen nicht zu suchen. Die Fossilien sind zwar im Spiel enthalten, allerdings findet ihr sie nicht am Mondberg, sondern nach dem Zufallsprinzip unter Steinen, die ihr mit Zertrümmerer zerstört.

Verlasst Marmoria City daher lieber nach Süden und betretet den Vertaniawald, in dem vorwiegend Käfersammler und wilde Käfer-Pokémon auf euch warten. Außerdem könnt ihr hier TM 77 (Psycho-Plus) aufsammeln.
Nachdem ihr den Vertaniawald durchquert habt, seid ihr in Vertania City. Auch wenn die Arena noch geschlossen hat, könnt ihr hier fleißig trainieren. Es existiert nämlich eine Trainerhalle, in der ihr einmal pro Tag antreten dürft. Standardmäßig trefft ihr dort einen Trainer, der die drei höchsten Entwicklungen der Johto-Starter (Meganie, Tornupto und Impergator) dabei hat. Ihr könnt aber weitere Trainer in die Trainerhalle holen, indem ihr euch über den PokéWalker mit anderen Spielern verlinkt.

Weiter geht es nach Süden über die gute, alte Route 1 nach Alabastia, der Ausgangspunkt des allerersten Pokémon-Abenteuers von 1996. Hier ist Professor Eich wohnhaft. Nachdem ihr das Spiel durchgespielt und Trainer Rot auf dem Silberberg besiegt habt, kehrt ihr hierher zurück, um einen Kanto-Starter (Bisasam, Glumanda oder Schiggy) zu erhalten. Außerdem lebt in Alabastia die Schwester von Grün, die einmal am Tag zwischen 15:00 und 16:00 Uhr eure Pokémon massiert, was die kleinen Gesellen glücklich macht.
Wenn ihr nun nach Süden über die Wasser-Route 21 weitersurft, kommt ihr zur Zinnoberinsel, die inzwischen nicht wiederzuerkennen ist. Der Vulkan ist nämlich in die Luft geflogen und hat nicht viel mehr als eine trostlose Kraterlandschaft und ein einsames Pokémon Center hinterlassen. Surft daher über Route 20 weiter nach Osten, um die Seeschauminsel zu erreichen. Dort werdet ihr Pyro, den Arenaleiter der Zinnoberinsel, in einer Höhle entdecken.

KAMPF GEGEN ARENALEITER PYRO
Pokémon:
- Magmar (Lv. 54, Typ: Feuer)
- Magcargo (Lv. 54, Typ: Feuer/Gestein)
- Gallopa (Lv. 59, Typ: Feuer)

Dass Wasser-Pokémon hier für einen leichten Kampf sorgen, muss vermutlich nicht extra erwähnt werden. Nachdem ihr gewonnen habt, erhaltet ihr den Vulkanorden und TM 50 (Hitzekoller).
Surft nun zurück zur Zinnoberinsel und sprecht mit Grün, damit dieser in seine Arena in Vertania City zurückkehrt. Fliegt hinterher und nichts wie rein in die Arena! Bevor ihr allerdings zu Grün vordringen könnt, müsst ihr euren Weg durch ein Labyrinth aus Pfeilen finden, die euch immer, wenn ihr sie betretet, in die entsprechende Richtung transportieren. Betretet den rechten roten Pfeil. Betretet den roten Pfeil, der nun zwei Schritte links von euch ist. Anschließend kommt der rote Pfeil zwei Schritte über euch an die Reihe. Als Nächstes der rote Pfeil rechts über euch. Nun der rote Pfeil zwei Schritte rechts von euch. Schließlich noch einmal der rote Pfeil zwei Schritte rechts von euch, dann solltet ihr bei Arenaleiter Grün ankommen.

KAMPF GEGEN ARENALEITER BLAU
Pokémon:
- Kokowei (Lv. 55, Typ: Pflanze/Psycho)
- Machomei (Lv. 56, Typ: Kampf)
- Arkani (Lv. 58, Typ: Feuer)
- Rizeros (Lv. 58, Typ: Boden/Gestein)
- Garados (Lv. 52, Typ: Wasser/Flug)
- Tauboss (Lv. 60, Typ: Normal/Flug)

Mit einem Wasser-Pokémon könnt ihr Arkani und Rizeros besiegen. Wenn euer Wasser-Pokémon zusätzlich eine Eis-Attacke beherrscht, habt ihr auch gleich etwas für das Kokowei, ansonsten besiegt dieses mit einem Feuer-Angriff. Garados und Tauboss könnt ihr mit Elektro-Attacken schlagen und für das Machomei eignet sich Psycho oder Flug. Habt ihr dieses Allround-Team besiegt, erhaltet ihr den Erdorden und TM 92 (Bizarroraum).

TEIL 14: AUF ZUM ENDSPURT!

Nun ist es also vollbracht, alle 16 Orden gehören euch. Als letzte Herausforderung gilt es nun, Trainer Rot zu besiegen, den ihr als Ash Ketchum aus der Anime-Serie kennt. Lauft dazu erst mal schnell nach Alabastia und sprecht mit Professor Eich, um VM 8 (Kraxler) zu erhalten. Danach kehrt ihr zurück nach Vertania City und geht von dort nach Westen über die Route 22, bis ihr wieder zum Eingangsportal der Siegesstraße kommt. Geht von dort weiter nach Westen über die Route 28, wo euch sehr starke wilde Pokémon erwarten. In einem Haus auf halbem Weg bekommt ihr TM 47 (Stahlflügel). Am westlichen Ende von Route 28 findet ihr noch einmal ein Pokémon Center zur Erholung, bevor ihr den Silberberg betreten könnt.

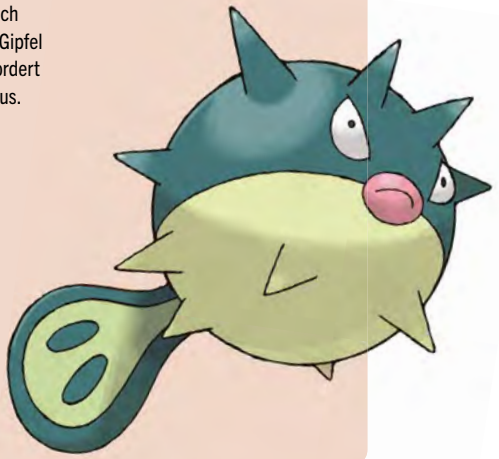
Nehmt den rechten Weg, für den ihr Kraxler benötigt, und arbeitet euch den Berg nach oben. Habt ihr den Gipfel erreicht, trefft ihr dort auf Rot und fordert ihn zum ultimativen Showdown heraus.

KAMPF GEGEN TRAINER ROT

Pokémon:

- Pikachu (Lv. 88, Typ: Elektro)
- Bisaflor (Lv. 84, Typ: Pflanze/Gift)
- Glurak (Lv. 84, Typ: Feuer/Flug)
- Turtok (Lv. 84, Typ: Wasser)
- Lapras (Lv. 80, Typ: Wasser/Eis)
- Relaxo (Lv. 82, Typ: Normal)

Nach diesem harten Kampf habt ihr das Spiel von der Story her durchgespielt! Viel Erfolg!



TEIL 15: WAS ES SONST NOCH ZU TUN GIBT

Natürlich gibt es noch einiges zu erledigen, auch nachdem das Spiel durchgespielt ist. Beispielsweise könnt ihr euch jetzt daran machen, die legendären Pokémon einzusammeln:

LAVADOS

Wo ihr sowieso schon mal am Silberberg seid, bleibt am besten gleich hier. Denn wenn ihr am Eingang den linken Pfad durch das Wasser nehmt, dann könnt ihr hier Lavados finden. Achtung: Ihr braucht Surfer, Kaskade und Kraxler, um euer Ziel zu erreichen!

ZAPDOS

Begebt euch wieder zum Kraftwerk. Zapdos wird vor der Tür sitzen.

ARKTOS

Tief unten in der Seeschauminsel findet ihr diesen coolen Vogel. Begebt euch zunächst zurück zu Pyros Arena, klettert dort aber nicht die Leiter hinauf, sondern steigt die Treppe hinab. Den rechten der drei Steine schiebt ihr nach links, anschließend der rechten nach oben und den mittleren nach rechts. Dadurch eröffnet ihr euch einen Durchgang nach Norden, dem ihr folgen könnt, um ein Item zu entdecken. Geht zurück zu den drei Steinen und steigt die Treppe hinauf, bis ihr auf eine Leiter stoßt, die ihr hinabsteigt. Jetzt beginnt wieder das große Rutschen! Beim dritten Eisfeld müsst ihr darauf achten, dem Trainer von oben direkt in die Arme zu schliddern, damit ihr anschließend nach rechts weiter kommt. Steigt erneut die Leiter hinab. Kickt die beiden rechten von den drei Eisblöcken einfach nach unten aus dem Weg und stoßt anschließend den letzten von rechts an, um ihn als „Prellbock“ für den Pfad nach links zu verwenden. Folgt dem Pfad und steigt die nächste Leiter hinab, die ihr seht. Surft zur nächsten Leiter und lauft immer weiter, von Leiter zu Leiter, bis ihr wieder auf Wasser stoßt. Ein letztes bisschen Surfen nach Westen, dann seid ihr bei Arktos.

MEWTU

Das mächtige Psycho-Pokémon versteckt sich in der tiefsten Ecke der Azuria-Höhle. Verlasst dazu Azuria City nach Norden und geht dann nach links. Nach ein wenig Surfen erreicht ihr den Eingang der Höhle. Setzt Blitz ein, um ein wenig Licht ins Dunkel zu bringen. Surft nach Norden und nach Westen, unter den Holzbrücken hindurch, und geht am westlichsten Ufer an Land. Lasst dort alle Leitern links liegen und lauft stattdessen zu Fuß nach unten, der Pfad wird leicht spiralförmig verlaufen. Erklimmt erst die letzte Leiter, die ihr findet, kurz vor der Holzbrücke. Ihr findet euch in einem wahren Labyrinth wieder. Lauft nach links und an der ersten Abzweigung nach oben (unten warten allerdings einige Items auf euch). Lauft weiter nach rechts und folgt dem Pfad, um die nächste Leiter zu erreichen, die ihr hinabsteigt. Auch über die nächste Leiter geht’s nach unten, kraxelt dann die rechte der beiden Felswände runter. Danach kraxelt ihr direkt die andere Felswand wieder hoch und surft nach rechts. Wenn ihr wieder an Land gegangen seid, folgt dem weiteren Pfad, bis ihr erneut auf Wasser stoßt. Surft ein Stück nach Osten und bereitet euch auf eine Begegnung mit Mewtu vor.

RAIKOU/ENTEI

Die beiden legendären Hunde laufen nach dem Zufallsprinzip durch Johto. Möglicherweise sind sie euch ja bereits begegnet! Nachdem ihr sie einmal gesehen habt, könnt ihr sie auf der Karte beobachten. Immer wenn ihr eure Route wechselt, wechseln auch Raikou und Entei die Route. Springt immer zwischen zwei Routen hin und her und checkt jedesmal die Karte. Wenn eins der Pokémon auf eurer Route ankommt (das erfordert etwas Geduld, aber es wird früher oder später passieren), dann setzt einen Schutz ein, damit euch keine normalen wilden Pokémon stören. Stürzt euch ins Gras und lauft herum, bis euch das legendäre Pokémon begegnet. Hindert es am Fliehen, indem ihr beispielsweise die Attacke Horrorblick einsetzt oder ein Woingenau in den Kampf ruft. Verfahrt ansonsten wie bei jedem anderen legendären Pokémon auch.

LUGIA/HO-OH
Eins von beiden habt ihr ja schon. Nun könnt ihr euch auch das andere abholen. Lugia wartet in den Tiefen der Strudelinseln auf euch, Ho-oh auf der Spitze des Zinnturms.

LATIOS/LATIAS
Einer der beiden legendären Drachen fliegt zufällig durch Kanto, genau wie Raikou und Entei durch Johto laufen. In **HeartGold** könnt ihr Latias finden, in **SoulSilver** Latios. Das jeweils andere könnt ihr nach einem Besuch des Museums in Marmoria City treffen. Dazu benötigt ihr allerdings das Item „Nazo no Suishou“, das von Nintendo als Event verteilt wird.

GROUDON/KYOGRE
Eins der beiden legendären Pokémon aus der **Rubin**- & **Saphir**-Edition ist nach Johto übergesiedelt. In **HeartGold** könnt ihr euch Kyogre holen, in **SoulSilver** erwartet euch Groudon. Geht von Anemonia City aus nach Westen. Wenn ihr eine Höhle mit zwei Leitern erreicht, klettert nach unten und surft in Richtung Westen. Vorher solltet ihr aber noch mal bei Mr. Pokémon auf Route 30 vorbeischauen!

RAYQUAZA
Rayquaza befindet sich genau dort, wo auch Groudon bzw. Kyogre war. Es wird allerdings erst auftauchen, wenn ihr es geschafft habt, Groudon und Kyogre auf einer Edition zu vereinen. Also müsst ihr das eine fangen und euch das andere ertauschen. Zeigt anschließend beide Pokémon Professor Eich.

DIALGA/PALKIA/GIRATINA
Nachdem ihr ein Arceus erhalten habt, das in Japan während des 12. Kinofilms verteilt wurde und das es in Deutschland voraussichtlich beim Pokémon Day 2010 geben wird, begebt euch zu den Alph-Ruinen. Von dort gelangt ihr nun zu den Shinto-Ruinen, wo ihr euch aussuchen könnt, ob Arceus für euch ein Dialga, Palkia oder Giratina erschaffen soll. Das Pokémon wird auf Level 1 sein und kann daher von Anfang an ganz nach euren Wünschen trainiert werden.
Ansonsten habt ihr noch folgende Möglichkeiten:

Alph-Ruinen
Insgesamt vier Geheimkammern befinden sich hier, von denen ihr in jeder ein kleines Schiebepuzzle lösen dürft. Für jedes gelöste Puzzle tauchen ein paar neue Icognitos in den Alph-Ruinen auf, erst mit allen vier gelösten Puzzles habt ihr Zugriff auf das komplette Alphabet. Manche Geheimkammern lassen sich nur von der Einheitshöhle aus erreichen.

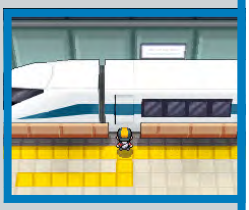
Fossile
Auch die Fossil-Pokémon sind wieder im Spiel integriert, allerdings ist die Art, wie man an die Fossile rankommt, neu: Ihr müsst mit Zertrümmerer die Steine zerstören, die in der ganzen Spielwelt herumliegen. In den Alph-Ruinen findet ihr den Altbernstein (Aerodactyl) sowie je nach Edition entweder das Helixfossil (Amonitas) in **HeartGold** oder das Domfossil (Kabuto) in **SoulSilver**. In der untersten Etage der Klippenhöhle könnt ihr in **HeartGold** das Klauenfossil (Anorith) und in **SoulSilver** das Wurzelfossil (Liliep) entdecken. Bringt die gefundenen Fossile ins Museum von Marmoria City und übergebt sie dort dem Forscher auf der rechten Seite.

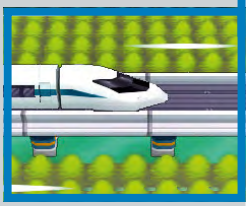
Game Boy Player
Dieses lustige Item erhaltet ihr in der Pokémon-Villa in Prismania City. Wenn ihr es aktiviert, wird der Soundtrack auf das kultige Original-Gepiepse aus der **Goldenen** & **Silbernen** Edition umgeschaltet.

Kampfzone
Wie schon in **Platin** so gibt es auch in **HeartGold** & **SoulSilver** wieder die Kampfzone. Diesmal befindet sie sich östlich von Oliviana City, auf Route 40. Wie gewohnt könnt ihr hier an verschiedensten Arten von Pokémon-Turnieren teilnehmen und die gewonnenen Punkte in Items sowie TMs umtauschen.

Lotterie
Im Erdgeschoss des Radioturms von Dukatia City könnt ihr jeden Tag an einer Lotterie teilnehmen. Es wird eine fünfstellige Zahl gezogen. Wenn ihr ein Pokémon besitzt, dessen ID der Zufallszahl entspricht, dann gewinnt ihr. Die Teilnahme lohnt sich, denn der Hauptpreis ist ein Meisterball!

Magnetbahn
Die Magnetbahn verkehrt zwischen Saffronia City und Dukatia City. Den Fahrschein erhaltet ihr von der Nachahmerin in Saffronia City, wenn ihr ihre Piepi-Puppe zurückbringt. Die Piepi-Puppe bekommt ihr im Pokémon-Fanclub in Orania City, sofern ihr ein lebendes Piepi dabeihabt, außerdem müsst ihr vorher bereits bei der Nachahmerin gewesen sein.





Mondberg
Östlich von Marmoria City erhebt sich der Mondberg. Schaut montags nachts hier vorbei, dann könnt ihr einen Tanz der Piepis miterleben und anschließend einen Mondstein einstecken. Außerdem erwartet euch am Mondberg noch einmal euer Rivale.

Pokéthlon
Der Pokéthlon ist neu in **HeartGold** & **SoulSilver**, es handelt sich hierbei um eine Art Olympiade mit den Pokémon. Ihr findet den Pokéthlon östlich des Nationalparks im Norden von Dukatia City. Mit drei eurer Pokémon könnt ihr an verschiedenen Minispielen teilnehmen und versuchen, Punkte zu machen, die sich später in Items umtauschen lassen, u.a. könnt ihr hier die begehrten Entwicklungssteine ergattern. Dabei erfordern die Spiele verschiedene Werte, achtet also darauf, die passenden Pokémon für die Disziplinen auszuwählen!

TEIL 15: WAS ES SONST NOCH ZU TUN GIBT (FORTSETZUNG)

SPIEL	BENÖTIGTE WERTE
Bound Field	Sprung, Technik
Break Block	Ausdauer, Kraft
Catch Saucer	Kraft, Sprung
Change Relay	Ausdauer, Geschwindigkeit
Dash Hurdle	Geschwindigkeit, Sprung
Push Circle	Geschwindigkeit, Kraft
Ring-Out Fight	Ausdauer, Kraft
Shooting Snow	Kraft, Technik
Smash Goal	Kraft, Technik
Steal Flag	Geschwindigkeit, Technik

Radio

Der Musik-Kanal im Radio kann das Auftauchen von wilden Pokémon beeinflussen. Montags und freitags läuft der Pokémon-Marsch, durch den wilde Pokémon häufiger erscheinen. Das Gegenteil bewirkt das Pokémon-Schlaflied: Es läuft dienstags und samstags und verringert das Erscheinen von wilden Pokémon. Am Mittwoch und Donnerstag könnt ihr euch Hoenn- bzw. Sinnoh-Musik anhören, die Pokémon aus den entsprechenden Regionen anlockt. Schnappt sie euch, denn sie sind auf andere Art nicht zu kriegen!

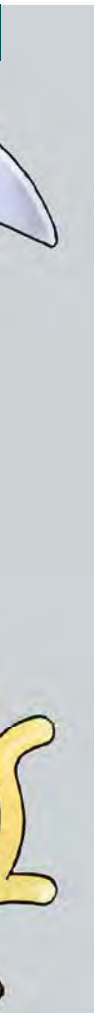
Safarizone

Folgt westlich von Anemonia City den Routen 47 und 48, um zur Safarizone zu gelangen. Hier könnt ihr in alter Manier viele seltene Pokémon fangen, die ihr aber nicht vorher schwächen dürft. Um zusätzliche Pokémon anzulocken, könnt ihr weitere Pflanzen in der Safarizone verteilen. Diese Funktion schaltet ihr frei, indem ihr dem Wächter der Safarizone erst ein Kleinstein und dann ein Sandan zeigt. Folgende Pokémon finden dann im Lauf der Zeit ihren Weg in die Safarizone:

Wichtig: Ihr könnt in jedem Gebiet maximal 30 Landschaftselemente platzieren! Wägt daher gut ab, welche Pokémon ihr anlocken wollt, denn ihr könnt nicht alle kriegen!

Schwarm-Pokémon

Jeden Tag taucht ein anderes seltenes Pokémon auf einer bestimmten Route besonders häufig auf. Um zu erfahren, welches Pokémon es heute wo zu schnappen gibt, schaltet im Radio Professor Eichs Pokémon-Talk ein.



GEBIET	POKÉMON	LANDSCHAFTSELEMENTE	ZEIT
Klippe	Bronzel	7x Wald + 18x Gestein	Nach 30 Tagen
	Geradaks	5x Grasland	Sofort
	Ibitak	5x Wald	Sofort
	Lahmus	5x Wasser	Sofort
	Muntier	10x Grasland + 19x Wald	Nach 60 Tagen
	Paras	3x Wald	Sofort
	Rihorn	24x Gestein	Sofort
	Seemops	18x Wasser	Nach 40 Tagen
	Sengo	12x Grasland	Sofort
Feuchtgebiet	Bamelin	18x Wasser	Nach 40 Tagen
	Ditto	15x Wasser	Sofort
	Dodu	4x Gestein	Sofort
	Draschel	21x Gestein	Nach 70 Tagen
	Garados	6x Wasser	Sofort (angeln)
	Gehweiher	6x Grasland	Sofort
	Krebscorps	10x Wasser	Sofort (angeln)
	Lombrero	14x Grasland	Sofort
	Pachirisu	8x Wald	Sofort
	Porenta	3x Wald	Sofort
	Wiesenior	2x Grasland	Sofort
Feld	Farbeagle	3x Wald	Sofort
	Gehweiher	28x Wasser	Sofort
	Hundemon	10x Gestein	Sofort
	Loturzel	12x Wasser	Sofort
	Ponita	5x Gestein	Sofort
	Sengo	15x Gestein	Sofort
	Sheinux	10x Grasland	Sofort
	Voltenso	15x Grasland	Sofort
	Zigzachs	15x Wald	Sofort
Waldsee	Bojelin	10x Wasser	Sofort
	Dragonir	20x Wasser	Sofort (angeln)
	Dratini	10x Wasser	Sofort (angeln)
	Hypno	5x Wald	Sofort
	Kindwurm	9x Wald + 19x Gestein	Nach 110 Tagen
	Kramurx	5x Wald oder 10x Wasser	Sofort
	Pachirisu	10x Grasland	Sofort
	Palimpalim	15x Wald	Sofort
	Parasek	3x Grasland	Sofort
	Ultrigaria	8x Wald	Sofort
	Voltobal	10x Gestein	Sofort
	Wiesenior	5x Grasland	Sofort
	Zwirrlicht	28x Gestein	Sofort
Blumengarten	Blanas	28x Wald	Sofort
	Chaneira	12x Grasland	Sofort
	Garados	7x Wasser	Sofort (angeln)
	Kleinstein	3x Gestein	Sofort
	Maskeregen	14x Wasser	Sofort (surfen)
	Nasgnet	18x Gestein	Nach 30 Tagen
	Rattikarl	5x Grasland	Sofort
	Riolu	10x Wald + 14x Gestein	Nach 70 Tagen
	Samurzel	18x Grasland	Nach 10 Tagen
Wald	Bidiza	10x Wasser	Sofort
	Bronzong	9x Wald + 19x Gestein	Nach 110 Tagen
	Elektek	4x Gestein	Sofort
	Knospi	24x Grasland	Sofort
	Maskeregen	24x Wasser	Sofort
	Schlurp	3x Wasser	Sofort
	Shuppet	18x Wald	Nach 20 Tagen
	Tanhel	21x Gestein	Nach 70 Tagen
	Ultrigaria	1x Wald	Sofort
Sahara	Entoron	3x Wasser	Sofort
	Illumise	10x Grasland	Sofort
	Kapilz	21x Wald	Nach 20 Tagen
	Kingler	8x Wasser oder 8x Gestein	Sofort
	Knofensa	3x Wald	Sofort
	Maschock	5x Gestein	Sofort
	Meditalis	18x Wald	Nach 20 Tagen
	Pionskora	28x Gestein	Sofort
	Sonnfel	21x Gestein	Nach 30 Tagen
	Voltenso	3x Grasland	Sofort
Wüste	Hippopotas	28x Gestein	Sofort
	Knacklion	25x Gestein	Nach 30 Tagen
	Knogga	6x Gestein	Sofort
	Loturzel	8x Wasser	Sofort
	Noktuska	21x Wasser	Nach 40 Tagen
	Pandir	14x Grasland	Sofort
	Tuska	18x Wald	Nach 20 Tagen
	Venuflibis	25x Grasland	Nach 10 Tagen
	Vibrava	25x Wald	Nach 20 Tagen
Savanne	Azurill	5x Wasser	Sofort
	Hunduster	4x Wald	Sofort
	Knilz	6x Grasland + 18x Wald	Nach 20 Tagen
	Luxio	24x Grasland	Sofort
	Noktuska	18x Wald	Nach 20 Tagen
	Qurtel	18x Gestein	Nach 30 Tagen
	Rizeros	10x Gestein	Sofort
	Zigzachs	10x Grasland	Sofort
Berg	Klingplim	10x Wald	Sofort
	Krabby	3x Wasser	Sofort
	Larvitar	5x Gestein	Sofort
	Lunastein	15x Gestein	Sofort
	Meditie	20x Wald	Sofort
	Metang	28x Gestein	Nach 30 Tagen
	Seejong	7x Grasland + 17x Wasser	Nach 80 Tagen
	Volbeat	10x Grasland	Sofort
	Zwirrklop	18x Wald	Nach 20 Tagen
Berghang	Dodri	4x Grasland	Sofort
	Frizelbliz	10x Grasland	Sofort
	Kaumalat	13x Grasland + 17x Gestein	Nach 100 Tagen
	Kingler	1x Gestein	Sofort
	Knospi	18x Wald	Sofort
	Krebscorps	10x Wasser	Sofort (angeln)
	Lapras	10x Wasser	Sofort (surfen)
	Stollunior	24x Gestein	Sofort
	Voltenso	10x Wald	Sofort
	Voltilamm	5x Wald	Sofort
Sumpfgebiet	Banette	25x Gestein	Nach 30 Tagen
	Digda	5x Gestein	Sofort
	Glibunkel	21x Wald	Nach 20 Tagen
	Morlord	13x Wasser	Sofort
	Papungha	5x Grasland + 10x Wasser	Sofort
	Pottrott	8x Gestein	Sofort
	Roselia	25x Wald	Nach 20 Tagen
	Schmerbe	4x Wasser	Sofort (angeln)
	Sleimok	8x Wasser	Sofort
	Venuflibis	18x Wald	Nach 20 Tagen
	Vipitis	18x Grasland	Nach 10 Tagen

DER POKÉMON-TERMINKALENDER

Text | Stephan Gerner

In kaum einem anderen Spiel gibt es so viele zeitabhängige Ereignisse wie in **Pokémon HeartGold & SoulSilver**. Damit ihr bei allem den Überblick behaltet und nichts verpasst, kommt hier unser Terminplaner!

RADIOPROGRAMM

Euer PokéCom enthält neben Telefon und Landkarte auch ein Radio. Dadurch könnt ihr nicht nur mehr Abwechslung in die Hintergrundmusik bringen, sondern einige Shows wirken sich auch aufs Spielgeschehen aus. Wir stellen euch die wichtigsten Sendungen und ihre Sendezeiten vor!

Pokémon-Musik
Im Pokémon-Musik-Kanal läuft jeden Tag ein anderes Lied in der Dauerschleife. Die Töne, die aus eurem Radio erklingen, beeinflussen auch die wilden Pokémon in der Umgebung. Der Musikwechsel findet täglich um Mitternacht statt.

Sendetag	Song	Funktion
Montag	Pokémon-Marsch	Ihr werdet häufiger von wilden Pokémon angegriffen.
Dienstag	Pokémon-Schlaflied	Ihr werdet seltener von wilden Pokémon angegriffen.
Mittwoch	Hoenn-Musik*	Auf den Routen tauchen Pokémon aus Hoenn (**Rubin** & **Saphir**) auf.
Donnerstag	Sinnoh-Musik*	Auf den Routen tauchen Pokémon aus Sinnoh (**Diamant** & **Perl**) auf.
Freitag	Pokémon-Marsch	Siehe Montag!
Samstag	Pokémon-Schlaflied	Siehe Dienstag!
Sonntag	Pokémon-Archiv*	Keine Funktion, aber ein schöner akustischer Ausflug in die Vergangenheit

* Diese Sendungen werden erst ausgestrahlt, nachdem ihr den Nationaldex erhalten habt!

Pokémon-Kanal
In dieser Sendung tritt Professor Eich höchstpersönlich auf! Interessant wird es allerdings erst, nachdem ihr den Nationaldex erhalten habt. Ab dann enthüllt der Pokémon-Experte nämlich jeden Tag das Schwarm-Pokémon. Dieses ist ein besonders seltenes Pokémon, das auf einer bestimmten Route einen Tag lang sehr häufig vorkommt. Professor Eich verrät euch, welches Pokémon es heute zu schnappen gibt und auf welcher Route ihr es suchen müsst. Ihr braucht dann nur noch hinzustürmen und es zu fangen.

Varieté-Kanal
Alle drei Stunden – immer um 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20 und 23 Uhr – wird in dieser Sendung Buenas Passwort verraten. Schaltet rechtzeitig ein, merkt euch das Passwort und begebt euch zum Radioturm in Dukatia City, um dort mit Buena zu sprechen. Sie wird euch nach dem richtigen Passwort fragen. Wenn ihr es ihr sagt, sammelt ihr dafür Punkte, die ihr irgendwann gegen Preise eintauschen könnt. Bereits für einen Punkt dürft ihr einen normalen Pokéball mitnehmen. Als Hauptpreis winkt für 30 Punkte ein KP-Plus. Dazwischen liegen verlockende Dinge wie Nuggets oder Sonderbonbons.

ÖFFNUNGSZEITEN IM DUKATIA-UNTERGRUND

Die normalen PokéMärkte, in denen ihr euch mit alltäglichen Dingen wie Pokébällen und Tränken eindeckt, haben glücklicherweise sieben Tage pro Woche rund um die Uhr geöffnet. Anders sieht es in der Einkaufspassage aus, die sich unterhalb von Dukatia City erstreckt. Wir stellen euch die dortigen Geschäfte und ihre Öffnungszeiten vor:

Laden	Öffnungszeit	Beschreibung
Juwelier	Montagvormittag	Hier erhaltet ihr seltene Schmuckstücke, mit denen ihr zwar selbst nichts anfangen, die ihr aber in anderen Läden zu einem höheren Preis weiterverkaufen könnt.
Friseur	Täglich außer montags	Der Friseur schneidet euren Pokémon die Haare, was die kleinen Kerlchen glücklich macht. Am Dienstag, Donnerstag und Samstag legt der Meister persönlich für 500 PokéDollar Hand an. Am Mittwoch, Freitag und Sonntag müsst ihr mit seinem Bruder vorliebnehmen, der zwar nur 300 PokéDollar nimmt, aber bei den Pokémon nicht ganz so beliebt ist.
Kräuterfrau	Samstag und Sonntag	Am Wochenende verkauft eine ältere Dame Heilkräuter, die billiger und wirkungsvoller sind als normale Medizin. Doch Vorsicht, der bittere Geschmack sagt nicht allen Pokémon zu!

KÄFERTURNIER

Im Nationalpark nördlich von Dukatia City findet jeden Dienstag, Donnerstag und Samstag das Käferturnier statt. Ihr dürft nur das erste Pokémon aus eurem Team mitnehmen und erhaltet 20 Parkbälle. Nun habt ihr 20 Minuten Zeit, um durch das Gras zu streifen und die Käfer-Pokémon, die euch begegnen, einzufangen. Allerdings dürft ihr nur ein einziges Käfer-Pokémon behalten. Fangt ihr ein zweites, müsst ihr eines der beiden wieder freilassen. Nach Ende des Turniers wird ermittelt, wer das beste Käfer-Pokémon gefangen hat, wobei sich die Rangfolge aus Level und Seltenheit der gefangenen Pokémon errechnet. Wenn ihr gewonnen habt, erhaltet ihr einen zufälligen Entwicklungsstein, aber auch die übrigen Preise sind nicht zu verachten.

Folgende Pokémon erwarten euch im Käferturnier:

Dienstag			Donnerstag und Samstag*		
Pokémon	**Seltenheit**	**Level**	**Pokémon**	**Seltenheit**	**Level**
Raupy	20 %	Lv. 7-18	Waumpel	20 %	Lv. 24-36
Hornliu	20 %	Lv. 7-18	Nincada	20 %	Lv. 26-36
Safcon	10 %	Lv. 9-18	Schaloko (Do.)/Panekon (Sa.)	10 %	Lv. 25-32
Kokuna	10 %	Lv. 9-18	Volbeat (Do.)/Illumise (Sa.)	10 %	Lv. 26-36
Paras	10 %	Lv. 10-17	Zirpurze	10 %	Lv. 27-30
Bluzuk	10 %	Lv. 10-16	Zirpeise	10 %	Lv. 27-30
Smettbo	5 %	Lv. 12-15	Pudox (Do.)/Papinella (Sa.)	5 %	Lv. 25-32
Bibor	5 %	Lv. 12-15	Wadribie	5 %	Lv. 27-34
Sichlor	5 %	Lv. 13-14	Sichlor	5 %	Lv. 27-28
Pinsir	5 %	Lv. 13-14	Pinsir	5 %	Lv. 27-28

* Erst nach dem Erhalt des Nationaldex! Vorher tauchen auch am Donnerstag und Samstag die Dienstags-Pokémon auf.

Lapras
Jeden Freitag um 0 Uhr taucht in einem See tief unter der Einheitshöhle ein Lapras auf. Wenn ihr es finden wollt, geht in Richtung Südwesten. Ihr solltet ein Pokémon dabeihaben, das Surfer beherrscht, da Lapras sich in der Mitte des Sees befindet. Es ist vom Typ Wasser/Eis und auf Level 20. Egal ob ihr es fangt oder besiegt, am nächsten Freitag taucht auf jeden Fall ein neues Lapras auf. Um 24 Uhr verschwindet Lapras wieder, falls ihr es bis dahin nicht aufgesucht habt.

Piepi
Am Montagabend zwischen 20 und 24 Uhr könnt ihr am Mondberg ein seltenes Phänomen beobachten: den Tanz der Piepis. Zwar werden die kleinen Pokémon verschwinden, sobald sie eure Anwesenheit bemerken, doch das ist nicht weiter schlimm, da ihr Piepi sowieso regulär im Mondberg antrefft. Allerdings hinterlässt eines der Piepis bei seiner Flucht einen Mondstein, den ihr unbedingt einsammeln solltet, da er für viele Pokémon (z. B. Pummeluff, Nidorina, Nidorino) die einzige Chance darstellt, sich zu entwickeln.

LOTTERIE

Die Lotterie hat nichts mit dem Radioprogramm zu tun, trotzdem müsst ihr euch in den Radioturm von Dukatia City begeben, um teilzunehmen. Einmal pro Tag könnt ihr die freundliche Dame am Empfang ansprechen, die daraufhin eine zufällige fünfstellige Zahl ermittelt. Wenn diese Zahl mit der ID-Nummer eines eurer Pokémon übereinstimmt, erhaltet ihr einen Preis – je mehr Ziffern richtig sind, desto besser wird der Preis! Der ultimative Hauptpreis für fünf Richtige ist ein begehrter Meisterball, der jedes Pokémon garantiert auf Anhieb fängt. Allerdings steht die Chance, ihn zu erhalten, nur 1:100.000.

HIER KOMMEN DIE JOYSTICK HEROES 2010!

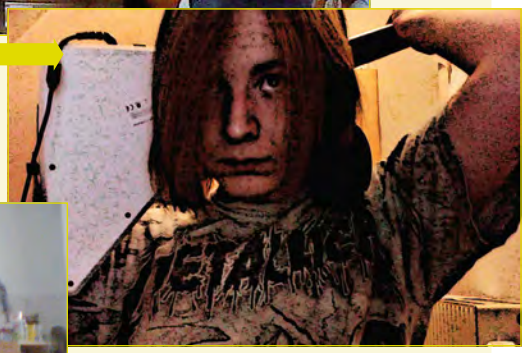
Kaum zu glauben, was diese Vollblut-Nintendo-Fans so alles draufhaben!

Es gibt viele Nintendo-Fans in Deutschland, aber diese hier sind so richtig verrückt: Wir küren die Gewinner unserer Leser-Aktion Joystick Heroes 2010 und bedanken uns für die abartig-genialen Einfälle!

PLATZ 1

Tobias Braner hat das Kunststück geschafft, im Minispiel „Hämmern im Team“ von **Mario Party 5** auf dem GameCube satte 170 Mal auf die A-Taste zu drücken – innerhalb von 10 Sekunden! Das entspricht sensationellen 17 Anschlägen pro Sekunde. Leider musste Tobias enttäuscht feststellen: „Seit die Wii erhältlich ist, gibt es solche A-Drück-Minispiele fast nicht mehr. Deshalb musste ich erst wieder in Form kommen.“ Zum Sieg hat es dennoch gereicht. Bleibt zu wünschen, dass sich die Entwickler wieder vermehrt auf kurzweilige Button-Mashing-Minispiele besinnen. Tobias würd’s freuen!

PLATZ 2



Norbert Wiesauer ist ein begnadeter Fotograf. Nein, natürlich Spaß! Das schlecht aufgelöste Bild zeigt den selbst ernannten Jimi Hendrix der **Guitar Hero**-Plastikklampfe, der den Song **The Spirit of Radio** mit 98 Prozent auf der Schwierigkeitsstufe Experte gemeistert hat, in einer ungewöhnlichen Zock-Haltung. Im echten Leben spielt Norbert ebenfalls Gitarre und Schlagzeug – aber hoffentlich ohne seine Arme derart zu verrenken!

PLATZ 3

Dany Robert Hunselar (25) aus Solingen-Ohligs ist dermaßen versessen auf **Animal Crossing: Let’s go to the City**, dass er seine tägliche Arbeit im virtuellen Dörfchen auf VHS-Kassetten festhält. Wie abgedreht ist das denn bitte schön?! Herzlichen Glückwunsch zum dritten Platz!

PLATZ 4

Marcus Lehmann aus Neuruppin hat in seiner feuerroten **Pokémon**-Edition so lange gespielt, bis im Hauptmenü 999:59 Spielstunden angezeigt wurden. Wir meinen: Reife Leistung … allerdings wissen wir nicht, ob Marcus wirklich so lange gespielt hat oder ob er nicht einfach seinen DS angelassen hat, bis das Limit bei der Zeitanzeige erreicht war. Aufgrund dieser Ungewissheit reicht es in unserem Fan-Wettbewerb nur für den vierten Platz. Immerhin hat er 385 Pokémon gesammelt. Das Ergebnis ist also durchaus glaubwürdig.

MISSION: POKÉDEX

AKTION VERLÄNGERT BIS 29. APRIL 2010!

Seit wenigen Wochen sind die neuen **HeartGold**- und **SoulSilver**-Editionen in Deutschland erhältlich – wir suchen den schnellsten Pokémon-Sammler der Republik!

Der Auftrag ist ganz einfach: Sammelt so viele Pokédex-Einträge wie möglich – der Stichtag wurde auf vielfachen Wunsch auf den 29. April 2010 verschoben. Schickt uns an diesem Tag bis spätestens 23:59 Uhr eine E-Mail an redaktion@n-zone.de, nennt darin die Anzahl eurer gefangenen Pokémon und fügt unbedingt ein Beweisfoto bei.

Die Bedingungen:

1. **Wir akzeptieren nur die deutsche Version von HeartGold & SoulSilver. Japanische Importeure hätten andernfalls einen viel zu großen Zeitvorsprung.**
2. **Das Foto ist einigermaßen scharf. Im Zweifel fragen wir nach weiteren Beweisen.**

Zu gewinnen gibt es ein japanisches Celebi – dieses Pokémon ist bislang noch nicht in Deutschland zu bekommen. Ihr habt es also mit einer echten Rarität zu tun!

N-ZONE WETTET, DASS ...?

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:
Was war denn da los? In der letzten N-ZONE forderten wir dazu auf, euch am Erscheinungstag von **Pokémon HeartGold & SoulSilver** vor dem Laden zu fotografieren – und zwar vor Anbruch der Mittagszeit! Ihr musstet außerdem gemeinsam mit einem Freund abgebildet sein, der einen Uralt-Game-Boy und ein Linkkabel in seiner Hand hält. Darüber hinaus lautete die Bedingung, dass ihr ein T-Shirt von einem beliebigen Pokémon-Day-Event tragt. Aber kein einziger Leser erfüllte die (zugegebenermaßen ziemlich schweren) Aufgaben!

DIE WETT-EINLÖSUNG:
Unser Pokémon-Kenner Stephan muss also keinen vollständigen Pokédex vorweisen! Puh. Das erspart ihm 120 wertvolle Stunden Lebenszeit.

DIE AKTUELLE WETTE:
Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr lasst euch in einem Kaufhaus (nicht in einem Videospiel-Fachgeschäft!) fotografieren, in dem noch neu verpackte GameCube-Spiele verkauft werden.**
2. **Eine Mitarbeiterin des Kaufhauses steht neben euch.**
3. **Ihr haltet beide ein Game-Boy-Advance-Spiel in die Kamera. Auch dieses muss noch im Laden verkauft werden, zu erkennen am Preisetikett oder an der Plastikschutzhülle.**

Falls sich Christoph irrt und drei Leser die oben genannten Ziele schaffen, verpflichtet er sich, ein Video zu erstellen, das ihn beim Spielen eines beliebigen **Mega Man**-Spiels zeigt – Wutausbrüche inklusive, wenn er mal wieder an den Robotermeistern scheitert!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 29. April 2010 als Mail an redaktion@n-zone.de!

NCON 9: DIE MUTTER ALLER NINTENDO-FANTREFFEN

NCON 9

Kommt zu Europas größtem Nintendo-Fantreffen 2010!

Zocken? Alte Nintendo-Konsolen ausprobieren? Bei den Turnieren zahlreiche Preise abräumen? All das ist vom 7. bis zum 9. Mai 2010 im ehemaligen Schwimmerbecken des Hallenbads Wolfsburg möglich! Sogar kulturell wird was geboten: Der französische Konzertpianist Philippe Labutin gibt ein Videospiel-Soundtrack-Konzert am Flügel. Freut euch also auf **Mario**, **Final Fantasy**, **Zelda** und viele weitere großartige Stücke! Der Spaß am Zocken steht wie immer im Vordergrund. Falls ihr euch mit anderen Spielern messen wollt, habt ihr bei sieben Turnieren (u. a. **Mario Kart Wii** mit bis zu zwölf TV-Geräten gleichzeitig) die Gelegenheit dazu. Während der gesamten Convention könnt ihr euch außerdem mit vielen Gleichgesinnten über Videospiele austauschen. Eine zentrale Lage in Wolfsburg, zweimal ein leckeres Frühstücksbuffet und eine Übernachtungsmöglichkeit bieten euch dabei ein Rundum-sorglos-Paket. Wenn ihr eure Konsole und ein eigenes TV-Gerät mitbringt, zahlt ihr nur noch günstige 17,50 Euro. Neugierig geworden? Dann meldet euch noch heute für die NCON 9 an. Weitere Infos und das Anmeldeformular findet ihr unter ncon9.ncon.org.

LESERZITATE

In der letzten Ausgabe habt ihr vom Herumfuchteln mit der Wii-Fernbedienung gesprochen. Ich habe deswegen vor einigen Monaten meine Wii verkauft. Wenn ich an **Ocarina of Time** denke, so war das großer Spielspaß. **Twilight Princess** hingegen hat mir nur so lange Spaß gemacht, wie ich nicht mit dem Schwert kämpfen musste. Nintendo darf auf der einen Seite ruhig neue Wege gehen, muss aber auf der anderen Seite darauf achten, dass alte und spaßbringende Elemente wie ein richtiger Controller nicht vom Erdboden verschwinden. Man müsste wählen können zwischen neuer und altbewährter Steuerung!
MARCUS WÖLBING

Mich interessiert es herzlich wenig, wie oft sich eine Konsole oder ein Spiel verkauft. Letztendlich zählt nur das, was man haben möchte und welche Konsole ebendies bietet. Dann betreibt Sony mit seinem Bewegungs-Controller halt leidenschaftlich Ideenklau. Na und? Der böse Großkonzern wird den kleinen Tante-Emma-Laden schon nicht in die Pleite treiben, zumal die Wii viel erfolgreicher ist. Seid ihr bei Nintendo angestellt? Oder unterstützt ihr „eure" Firma mit Spenden? Kein Konzern der Welt hat eine gänzlich weiße Weste und jeder will am Ende einfach nur Geld scheffeln. Ein mit Liebe entwickeltes, perfekt designtes **Super Mario Galaxy** erfüllt denselben Zweck wie jedes drittklassige Partyspiel. Hätten wir alle von Anfang an den Anstand haben wollen, nur die Firmen zu unterstützen, die eigene Ideen entwickeln, hätten wir nicht einmal **Pac-Man** anrühren dürfen.
FBSIDIOUS

Mir platzt beim Anblick zahlreicher Wii-Titelbilder beinahe der Kragen! Neulich habe ich im Kaufhaus ein interaktives Märchenbuch gesehen, das aussah, als hätte es ein Grundschüler mal eben in der kleinen Pause aufs Papier gepinselt. Gibt es denn keine Instanz, die so ein schlechtes Motiv ablehnen könnte? Es gibt ja das „Nintendo-Qualitätssiegel", aber das ist offenbar heutzutage auch nix mehr wert!
MIRKO HAENLEIN

Das Poster aus dem letzten Heft ist klasse. Hatte ein richtig schönes Wochenende mit der N-ZONE!
FOXIOLDI

Quod erat demonstrandum (womit bewiesen wäre): Dieser Leserbrief ist – ausgedruckt in Times New Roman, Schriftgröße 11 – fast genauso lang, wie unsere Praktikantin Christina groß ist. Wer überbietet den rekordreifen Leserbrief?

DER LÄNGSTE LESERBRIEF DER WELT?

Hi, liebes N-ZONE-Team!
Ich bin jetzt bereits seit ein paar Jahren Abonnent und sehr zufrieden mit dem Heft. Auf die Retro-Rubrik freue ich mich jedes Mal – immer sehr lesenswert, großes Lob. Allerdings gibt es auch etwas negative Kritik von meiner Seite, da sich in letzter Zeit ein bisschen der Fehlerteufel eingenistet hatte: *(Es folgt eine Auflistung von Fehlern, die Christoph in den letzten Ausgaben unterlaufen sind.)*

N-ZONE: Deine Liste war lang. So lang, dass Christoph tränenüberströmt zum Fahrradstellplatz gelaufen und nach Hause geradelt ist – mittags um 1. Das hast du angerichtet! Aber jetzt im Ernst: Wir könnten jetzt anfangen, deine Fakten teilweise zu widerlegen. Zum Beispiel betritt man in Super Mario 64 (entgegen deiner Behauptung) tatsächlich nicht alle Kurse durch ein Gemälde, etwa das Tick-Tack-Trauma oder die Regenbogen-Raserei. Und Diddy Kong Racing auf dem N64 als leichtes Spiel zu bezeichnen, fänden wir alle nicht gerechtfertigt, man denke nur an den fordernden Endkampf gegen Wizpig! Aber wir möchten deine (ansonsten gut begründete) Fehlerliste zum Anlass nehmen, künftig noch gründlicher zu recherchieren. Deal?

So, das wollte ich schon lange mal loswerden, jetzt zu meinem eigentlichen Anliegen: Mich hat es geärgert, dass im Bereich „Pixel-Panne" das Spiel **Mickey's Speedway USA** aufgeführt ist und damit auf eine Stufe mit Abfall wie **Superman 64** gestellt wird. Das finde ich ziemlich unverschämt, wenn ich ehrlich bin. Selbst mit dem Fahrer Primus von Quack schaffe ich die ersten drei Cups – aber gut, der lenkt wirklich extrem schlecht. So nebenbei will ich mal kurz erwähnt haben, dass ich den Weltrekord auf der Strecke Colorado halte!

N-ZONE: Glückwunsch! Zu unserer Verteidigung müssen wir hier anmerken, dass im Text ganz klar erwähnt war, dass Mickey's Speedway USA ein – wir zitieren – „routinierter Spaßrenner" ist. Das ruhmreiche Rareware-Logo im Titelbildschirm hatte das Spiel aber aufgrund der aufgeführten Defizite trotzdem nicht verdient. Das belegt auch der internationale Wertungsdurchschnitt von gerade mal 68 Prozent Spielspaßwertung. Zum Vergleich: Diddy Kong Racing liegt mit 89 Prozent noch vor Mario Kart 64 (87 Prozent)!

So, dann komme ich mal zu **Mario Kart Wii**, dem Spiel, das ich in letzter Zeit am meisten hassen gelernt habe. Es ist einfach ein Graus. Die Negativ-Liste ist sehr lang und beinhaltet Kleinigkeiten wie das unsinnige Punktesystem im Online-Modus sowie die Tatsache, dass man ständig in winzige Räume mit sechs oder weniger Fahrern kommt. Dann die großen Brocken: Wieso ist das Kart auf allen Strecken langsamer als das Bike? Wenn man online mit dem Kart spielt, sind die Chancen von vorneherein stark reduziert, was mich als Kart-Liebhaber sehr stört. Und dann die Items, OH GOTT, WIE SCHRECKLICH! Weiter mit **Super Mario Galaxy** und **Galaxy 2**. Dass das gute Spiele sind, möchte ich nicht bestreiten. Aber die besten sind es definitiv nicht. Ihr merkt schon, dass ich mit der aktuellen Situation bei Nintendo absolut unzufrieden bin.

N-ZONE: Oh ja! Dabei ist Super Mario Galaxy 2 doch noch gar nicht erhältlich. Unseren Spieleindrücken zufolge bahnt sich ein adäquater Nachfolger an. Da verwundert uns deine Reaktion.

Hier erwähne ich auch gleich noch mal **Mario Party 9**, ein Punkt, der mich mit am meisten aufregt. Ich bin jetzt mal ehrlich: Es würde mich zwar stören, aber ich könnte über die heutigen Spiele hinwegsehen, wenn ich mein jährliches **Mario Party** bekommen würde. Da bekomme ich, was ich erwarte und was ich spielen will. Da bekomme ich ein Spiel mit hohem Wiederspielwert. ABER WO BLEIBT **MARIO PARTY 9**? Die E3-Messe 2008 war zwar Mist, aber hey: „Wir arbeiten an **Pikmin 3**! Wir geben darüber jetzt zwar keine Infos und werden es auch nie wieder erwähnen, sodass es alle wieder vergessen, aber wir haben es angekündigt, was wollt ihr mehr? Ein neues **Mario**-Jump&Run? Okay, hier sind gleich zwei. Sind total linear, damit ihr euch nicht entscheiden müsst. Oh, ihr bekommt dafür aber weder ein neues **Mario Tennis** noch ein neues **Mario Golf** oder **Star Fox** oder **F-Zero**!" Verdammt noch mal, Nintendo!

Hört mir auf mit „Wir denken an unsere Fans“! LEERE WORTE, wenn keine Taten den Worten folgen. Natürlich ist mir klar, dass es für sämtliche Firmen am wichtigsten ist, ordentliche schwarze Zahlen zu machen, aber das ist kein Grund, die langjährigen Fans zu verarschen (sorry für die Wortwahl, aber das regt mich sehr auf!). Zurück zu Nintendo und der Frage „War es früher denn besser?“. Ich finde: Jaaaaaa!

N-ZONE: Wirklich? Wir erinnern uns zum Beispiel an ganze Jahreszeiten zurück, in denen lediglich ein gutes Dutzend Nintendo-64-Spiele erschienen sind. Die 64-Bit-Ära war jedenfalls nicht gerade für eine üppige Spieleflut bekannt. Auch an qualitativ hochwertigen Spielen mangelte es in manchen Monaten stark.

Das ist vielleicht die längste E-Mail, die ihr je bekommen habt, wer weiß? Oh, und richtet dem Herrn Stange noch einen Gruß aus, ich find ihn richtig sympathisch.

N-ZONE: Na, wenigstens einen (grins) – er lässt zurückgrüßen!

Und der Redakteur, der sich die Mühe gemacht hat, diesen ganzen Text durchzulesen (falls das überhaupt einer gemacht hat), bekommt einen Orden von mir ausgehändigt.

LUGMILLORD

N-ZONE: Gern geschehen! Danke noch mal für deine konstruktive Kritik. Aber jetzt wünschen wir dir ein hoffentlich beschwerdefreies Zocker-Jahr 2010!

DAUERLÄUFER

Hi N-ZONE,
ich habe eine Frage bezüglich des Pokéwalkers, der den **HerzGold**- und **SeelenSilber**-Editionen beiliegt (ich nenne diese Spiele so, weil ich den deutschen Namen doof finde). Wie lang ist die Akkulaufzeit, also wie lange funktioniert der Pokéwalker? Ich meine, es wäre doch dumm, wenn ich gerade laufe, mein Pikachu Level 100 erreicht und anschließend das Teil ausgeht. Oder lädt sich der Pokéwalker von alleine wieder auf?

LEON PFAFF

N-ZONE: Deine Frage können wir nicht mit hundertprozentiger Sicherheit beantworten. Das liegt ganz einfach daran, dass unser Pokéwalker immer noch mit der Originalbatterie läuft. Stephan, der Pokémon-Kenner der Redaktion, hat seinen Schrittzähler bereits seit September 2009 in Gebrauch und benutzt ihn fast täglich. Insofern scheint das Gerät recht lange durchzuhalten. Es ist wahrscheinlich, dass der Spielfortschritt aber selbst dann nicht gelöscht wird, wenn der Saft alle ist. Bei einem rasch ausgeführten Batteriewechsel dürften die Daten also erhalten bleiben.

Er läuft und läuft und läuft: Der Batterieverbrauch des Pokéwalkers ist offenbar gering. Wir laufen immer noch mit dem allerersten Strom aus der Energiezelle.

KABELLEGER

Moinmoin, N-ZONE-Team!
Ich habe beschlossen, meine Wii mit dem Internet zu verbinden. Da ich zu Hause aber über kein WLAN verfüge, griff ich auf die Alternative Wii Ethernet Adapter samt LAN-Kabel zurück. Das hat auch alles so weit geklappt, nur blöderweise muss ich mit dem Kabel einen Weg von gut 25 Metern überwinden, sodass es mehr als einmal im Weg liegt. Das Kabel durch Wände zu verlegen, kommt kurzfristig auch nicht in Frage, sodass ich öfters den Internetanschluss trennen bzw. wieder anschließen muss. Jetzt frage ich mich aber, ob diese stetige Prozedur überhaupt gut für meine Wii ist oder eventuell zu Schäden führen kann und ob man noch weitere Dinge beachten muss, wenn man die Verbindung trennt.

TOBIAS

N-ZONE: Kurz und knapp gesagt: Deine Methode ist völlig einwandfrei. Der Konsole ist es egal, wann und wie sie ihr Internet-Signal bekommt – sie kennt nur „Verbindung hergestellt“ und „Verbindung getrennt“. Auch die Kabellänge ist vernachlässigbar. Wir verwenden in der Redaktion selbst einen LAN-Adapter und hatten noch nie Probleme damit.

KARAOKE-PARTY

Liebe Redaktion,
ich bin auf der Suche nach einem guten Karaoke-Spiel für die Wii. Bekannte Spiele sind etwa **We Sing**, **U-Sing**, **Karaoke Revolution** oder **Disney Sing It: Pop Hits**. Haben die Spiele eine Download-Möglichkeit (wie bei der PlayStation 3), um neue Titel zu laden? Könnt ihr mir auch ein anderes Spiel empfehlen oder kommt ein neues heraus?

HEIKO CEGIELSKI

N-ZONE: Herunterladbare Zusatzinhalte gibt es derzeit bei keinem der von dir genannten Karaoke-Spiele. Doch zumindest der Hersteller von U-Sing plant, dieses Jahr weitere Songs anzubieten. Was die Liedauswahl betrifft, haben wir die neuesten Karaoke-Spiele für Wii in der Tabelle unten extra für dich verglichen.

	We Sing	U-Sing	Karaoke Revolution	Disney Sing It!
Preis	Ca. € 50,- (mit 2 Mikros)	Ca. € 60,- (mit 1 Mikro)	Ca. € 70,- (mit 1 Mikro)	Ca. € 60,- (mit 1 Mikro)
Anzahl der Lieder	30	30	75	30
Herunterladbare Lieder	Nein	Geplant	Nein	Nein
Musikrichtung	Pop, typische Radio-Hits (u. a. Elton John, Lily Allen, Duffy)	Gut gemischt (u. a. DJ Ötzi, Coldplay, Mika, Lada Gaga)	Hauptsächlich international (u. a. Jackson 5, Katy Perry, Juli)	Pop (u. a. Taylor Swift, Colbie Caillat, Miley Cyrus)
Fazit der Redaktion	Spielerisch gut umgesetzt. Nur die Präsentation wirkt bisweilen etwas fad.	Gute Darstellung. Download-Songs sollen bald angeboten werden.	Sehr hochwertig gemacht. Große Liedauswahl. Unser Karaoke-Favorit!	Richtet sich klar an Mädchen. Fast nur Disney-Songs enthalten.

Das USB-Mikrofon aus **Rock Band** lässt sich mit jedem beliebigen Wii-Karaoke-Spiel verwenden. Man braucht also nicht zwangsläufig neues Zubehör zu kaufen.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN:
Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

Wirkt die DS-Grafik langsam altbacken? Deshalb muss Nintendo den neuen 3DS möglichst noch in diesem Jahr herausbringen.

ZOCKEN À LA 2004

Fast sechs Jahre hat der DS auf dem Buckel. Es wird höchste Zeit für den 3DS-Nachfolger!

Christoph: Ich brauche öfters mal was Neues. Damit meine ich selbstverständlich keine Frauen, sondern Nintendo-Hardware. Der DS war doch schon veraltet, als er damals im November 2004 in Japan auf den Markt kam. Oder nicht?

Thomas: Jetzt gehst du etwas arg mit dem Kleinen ins Gericht. Aber du hast nicht ganz Unrecht: Die Steuerung mit dem Touchpen war damals zwar der Oberhammer und ermöglichte neue Spielerfahrungen, doch mit der Grafikpower hat Nintendo mich nicht zum Staunen gebracht. Aber jetzt kommt es drauf an, dass der Nachfolger namens 3DS das Versprechen hält, spielerisch revolutionär zu sein.

Christoph: Der DS ist doch mittlerweile nur noch ein Schatten seiner selbst. Klar gibt es weiterhin gute Games à la **Golden Sun DS** oder **Pokémon HeartGold & SoulSilver**. Aber die wären auch problemlos auf dem Game Boy Advance möglich gewesen. Wo sind all die kreativen Spielkonzepte hin? Wo bleibt der nächste Trend nach **Gehirn-Jogging** und **Nintendogs**? Schon das Ausbleiben solcher Verkaufsrenner zeigt doch, dass der Nintendo DS seine besten Tage längst hinter sich hat. Oder bin ich einfach nur ein verbitterter, alter, notorischer Nörgler?

Thomas: Das sowieso, aber du hast auch mal wieder ein bisschen Recht. Der DS ist ausgeschöpft – in den vergangenen sechs Jahren erschienen dermaßen viele Spiele, doch wirklich neue Spielkonzepte wurden in der letzten Zeit seltener und seltener. Und insofern kann ich dir nur zustimmen: Für innovative neue Spielkonzepte braucht man auch früher oder später eine neue Hardware. Insofern ist der 3DS längst überfällig..

Christoph: Ausnahmsweise stimme ich dir zu: Nintendo muss den Nachfolger unbedingt noch dieses Jahr herausbringen, sonst zieht Apple mit seinen Multimedia-Alleskönnern dem **Mario**-Konzern davon. Aber die beste 3D-Technik bringt nichts, wenn Nintendo die Konsole nicht mit einem innovativen, intuitiven, ultragenialen Spiel herausbringt, das allen beweist, dass man die Konsole einfach haben MUSS! Denn nur wegen **Dr. Kawashima: Noch mehr Gehirn-Jogging** und **Kochkurs 2: Die besten Rezepte für Omas 90. Geburtstag** holt sich niemand ein 200-Euro-Gerät ins Haus.

Thomas: Jetzt wird's eben wieder Zeit, uns Spielern etwas zu bieten, denn wie du schon gesagt hast, sind **Kawashima**-Käufer – also Casual-Spieler – nicht unbedingt die Zielgruppe, die sich eine Konsole zum Launch zulegt oder überhaupt etwas von deren Veröffentlichung weiß. Ich vermute, Altmeister Mario wird's wieder richten dürfen – am besten in einem Jump & Run à la **Super Paper Mario**, in dem man durch Kippen der Konsole die Ebenen wechseln kann. Oder ein **Tetris** mit Blöcken, die man räumlich anordnen muss.

Christoph: Freilich! Aber ich stelle mir derzeit vielmehr drei Fragen: Wie wird die 3D-Technik im Detail aussehen? Können die Entwickler sie für ihre Ideen nutzen? Und wann kommt die Konsole überhaupt? Meine Thesen: Nach der E3-Messe dauert es ein halbes Jahr, bis der 3DS ausgeliefert wird, zumindest in Japan. Die Konsole hat weiterhin zwei Bildschirme – sonst wäre ja der Name **Double Screen** hirnrissig –, einen verbesserten Touchscreen mit Daumensteuerung, zwei Kameralinsen, eine Videofunktion sowie einen Mii-Kanal. Und die wichtigsten Entwickler arbeiten schon längst an kreativen Spielkonzepten. Was meinst du?

Thomas: Auf zwei Bildschirme würde ich ebenfalls wetten, auch mit der Daumensteuerung könntest du richtig liegen. In Hinsicht auf iPod und iPhone ist Nintendo bei der Steuerung im Zugzwang. Ich begrüße es übrigens, dass Nintendo keine 3D-Brille voraussetzt, um den räumlichen Effekt zu generieren. Ich jedenfalls würde mich nicht mit einer Rot-Grün-Brille in der Öffentlichkeit blicken lassen.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus das aktuelle N-ZONE-Pokémon-Sonderheft oder den brandneuen Zelda-Manga für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

+

Das aktuelle N-ZONE-Sonderheft **Pokémon**

ODER

Der spannende **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Mini-Abo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es das aktuelle Pokémon-Sonderheft der N-ZONE oder den **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** gratis.

abo.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002 (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Ausland € 51,50/12 Ausg.; Österreich € 47,-/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **N-ZONE-Sonderheft 01/09 Pokémon**
(Prämien-Nr.: 70132234)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time**
(Prämien-Nr.: 1094437)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

694288

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: exklusiver Kleinkram und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans, vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Boom Blox Smash Party**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo versuchen. Dieses enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa der allseits beliebte **Zelda**-Manga oder das N-ZONE-Pokémon-Sonderheft. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist! Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Leser-werben-Leser-Abo auf Seite 65 und für das Mini-Abo auf Seite 95 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf **abo.n-zone.de**.

Premium-Archiv

N-ZONE Premium verpasst?
So könnt ihr sie nachbestellen!

Coole Poster, Sticker und Pappaufsteller … In den N-ZONE-Premium-Paketen stecken mehr starke Unique Items als in einem durchschnittlichen **Zelda**-Inventar. Falls ihr eines der exklusiven Meisterwerke verpasst habt und diese Lücke füllen wollt: Auf **shop.n-zone.de** könnt ihr euch eines der letzten Exemplare nach Hause bestellen. Allerdings nur, solange der Vorrat reicht.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter **www.n-zone.de** eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 09/10
Top-Themen: **Pokémon HeartGold/SoulSilver, Yu-Gi-Oh! World Championship 2010** u. v. m.

play³ 05/10
Top-Themen: **Lost Planet 2, Super Street Fighter IV, Mafia 2, Blur, Just Cause 2, Yakuza 3, Enslaved** u. v. m.

play³-Sonderheft Final Fantasy XIII
XXL-Komplettlösung, Karten zu allen Regionen, Bosskampf-Strategien, Nebenmissionen u. v. m.

Games Aktuell 05/10
Top-Themen: **Alan Wake, True Crime, Fable 3, Lost Planet 2, Monster Hunter Tri, Splinter Cell: Conviction** u. v. m.

Jetzt am Kiosk!

http://shop-p3.computec.de ++ Jetzt bequem online bestellen: http://shop-p3.computec.de ++

AUSGABE 06/2010
AB 19.05.10 AM KIOSK

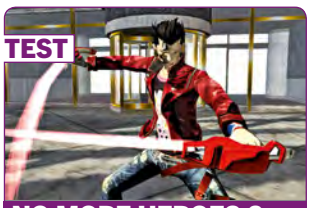
Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

SUPER MARIO GALAXY 2

Auch in der nächsten Ausgabe halten wir euch über den Mega-Hit des Sommers mit allen aktuellen Fakten, Meinungen und Erwartungen auf dem Laufenden!

TOURNAMENT OF LEGENDS

Wir verraten euch in der nächsten N-ZONE, ob Segas vielversprechender Wii-Prügler zur ernsthaften Konkurrenz für Nintendos Smash-Brüder und Capcom-Recken wird.



NO MORE HEROES 2

Nach der kurzfristigen Release-Verschiebung haben wir endlich den Test!

FIFA WM 2010

Endlich wieder Weltmeisterschaft: Wir testen das Spiel zum Großereignis!

AUSSERDEM:

Pokémon-Fans, aufgepasst: Das **HeartGold**/**SoulSilver**-Sonderheft unseres Schwester-Magazins Kids Zone bietet alles, was der Sammelfan begehrt! Neben einem riesigen Test findet ihr darin auch eine hilfreiche Komplettlösung sowie Infos zu den interessantesten Konkurrenten der **Pokémon**-Spiele!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Thorsten Küchler, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Viktor Eippert, Stephan Gerner, Christina Kalka, Martin Schücker
Freie Mitarbeiter Christian Schönlein

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Heidi Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion David Martin, Maik Koch
Entwicklung Markus Wollny, Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 6151 5002-100, Fax: +49 6151 5002-101
E-Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010

Abonnement

Deutschland:
Post: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg
E-Mail: computec@dpv.de
Telefon: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*;
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr;
*(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz);

Österreich:
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E-Mail: computec@abo-service.at
Telefon: 0820-00 12 80
Fax: 0820-00 10 86
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr;

Schweiz/Rest der Welt:
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch
Telefon: 0041 (0)41-329 22 48
Fax: 0041 (0)41-329 22 04
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr;

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Abonnement € 39,50
Österreich: Abonnement € 47,-
Ausland: Abonnement € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM

Kids Zone feiert den 10. Geburtstag!

Kids Zone
Animes, Games, Rätsel & mehr

52 Seiten +++ alle Infos zu Pokémon Goldene Edition HeartGold & Pokémon Silberne Edition SoulSilver +++ 6 Seiten Test +++ 6 Seiten Komplettlösung +++ 250 Profi-Tipps +++ Pokémon-Zeitleiste +++ Specials zu den besten Trainern und den Pokémon-Rekorden +++ 4 Poster +++ cooles DS-Zubehör

Top Fun fürs Handy!

SMS an 33333*

0900-033333 * | 9222 *

BOMBERMAN

BOMBERMAN IST ZURÜCK – BESSER DENN JE!
Es vereint das Beste des Originals mit dem Neusten in Sachen Handyspiele!

Handy Spiel (1) **match6230**

NEED FOR SPEED SHIFT

SITZ AM STEUER IN DER NR.1 RENNSPIELSERIE!

Heize in den schnellsten und heißesten Wagen durch die Straßen von Chicago, Dubai, Italien oder London in 24 Straßen- und Profi-Rennen. Besiege die drei weltbesten Profi-Rennfahrer!

Handy Spiel (1) **match6229**

WIE BESTELLE ICH?

1. Sende das Bestellwort (z.B. für Worms 2010 sende match6239) an **33333***
2. Klick den Downloadlink
3. Finde Dein Produkt und starte den Download

Handy Spiele (1)

Für z.B. Worms 2010 sende eine SMS mit match6239 an 33333*

Spiel	Bestellwort
WORLD SERIES OF POKER™: HOLD'EM LEGEND	match6231
JAMES CAMERON'S AVATAR	match6232
EA SPORTS™ FUSSBALL MANAGER 10	match6233
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE FORCE RECON	match6234
WWE SMACKDOWN VS. RAW 2010	match6235
DIE SIMPSONS ARCADE	match6236
FIGHT NIGHT ROUND 4	match6237
JEWEL QUEST III WORLD ADVENTURES	match6238
WORMS 2010	match6239
TETRIS®	match6240
DIE SIMS™ 3 REISEABENTEUER	match6241
MONOPOLY WORLD	match6242

SIDO

SIE BLEIBT

Real Klingelton (2) **ton5621** · Song in voller Länge (4) **song8229** (4:05)

REAL KLINGELTÖNE (2) SONGS IN VOLLER LÄNGE (4)

	Real Klingeltöne (2)	Songs in voller Länge (4)	
UNHEILIG - GEBOREN UM ZU LEBEN	ton5606	song8216	(3:50)
JASPER FORKS - RIVER FLOWS IN YOU	ton5607	-	-
KERI HILSON - I LIKE	ton5608	song8217	(3:38)
STROMAE - ALORS ON DANSE	ton5609	song8218	(3:28)
LADY GAGA - BAD ROMANCE	ton5610	song8219	(4:55)
RIHANNA - RUDE BOY	ton5611	song8220	(3:43)
CHERYL COLE - FIGHT FOR THIS LOVE	ton5612	song8221	(3:46)
UNHEILIG - GROSSE FREIHEIT (EXKLUSIVE VERSION)	ton5613	song8222	(3:48)
AURA DIONE - I WILL LOVE YOU MONDAY (365)	ton5614	song8223	(3:23)
LADY GAGA FEAT. BEYONCÉ - TELEPHONE	ton5615	song8224	(3:40)
CRAZY FROG - AXEL F	ton5616	-	-
BLACK EYED PEAS - MEET ME HALFWAY	ton5617	song8225	(4:44)
CULCHA CANDELA - MONSTA	ton5618	song8226	(3:16)
IYAZ FEAT FLO RIDA - REPLAY	ton5619	song8227	(3:01)
THE DISCO BOYS - I SURRENDER	ton5620	song8228	(3:24)

APPS (1)

GRANDIOS! Für jede Lebenslage ein kleiner Helfer.

PARTNER TRACKER 3.0 – Der BRANDNEUE Partner Tracker 3.0 - jetzt mit neuen, interaktiven Möglichkeiten! **soft3185**

TWITTIX – Twittix, die mobile Twitter-Lösung für Handys. Jetzt wird auch mobil mit Smartphones gezwitschert! **soft3186**

NACKTSCANNER – Schaue durch die Kleidung anderer Leute! Sieh Deine Freunde einmal ganz anders - und zwar nackt! **soft3187**

POLIZEIFUNK – Hör' den Polizeifunk ab! **soft3188**

Handy Themen (3)

style3623 · style3624 · style3625 · style3626 · style3627

Interaktive Logos (3)

WITZIG! Dein Handy lebt und reagiert auf den Batteriestand.

SMS an 33333*

bild4518 · bild4519 · bild4520 · bild4521 · bild4522

* Jedes Abo nur (D) €4,99/Woche, (AT) €5,00/Woche, (CH) SFr9,90/Woche. Inhalte: (1) 3 Gutscheine für Spiele/Applikationen (ohne Erotik) im Jamba TopApp-Abo. Jederzeit Ende: stoptopapp per SMS. (2) 2 Gutscheine für Töne + 3 Funvideos (ohne Erotik) im Jamba TopTon-Abo. Jederzeit Ende: stoptopton per SMS. (3) 5 Gutscheine für Logos/Funvideos (ohne Erotik) im Jamba TopGrafik-Abo. Jederzeit Ende: stoptopgrafik per SMS. (4) 6 Gutscheine für Songs und Musik-Videos (ohne Erotik) im Jamba TopMusic-Abo. Jederzeit Ende: stoptopmusic per SMS Für alle Abos gilt: Jede Bestellung zzgl. 1 SMS & WAP/GPRS-Kosten gem. Mobilfunktarif. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. €5,00/Bestellung bzw. SFr9,90. Guthabennutzung, Handytypen & AGB: www.jamba.de, www.jamba.at, www.jamba.ch auf Handy und PC. Hilfe? (DE) 0180 5 554890 124 (0,14 €/Min aus Festnetz, max. € 0,42 aus Mobilnetz) (AT) 0810 005137 (0,072€/Min) (CH) 0848 000 145. Mindestalter 16 Jahre.